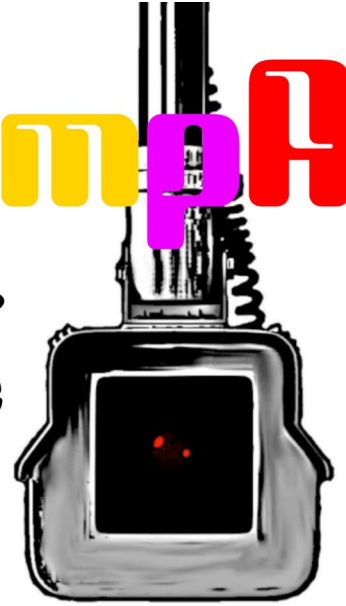


Vraiment SympA

les bons réflexes à adopter pour garantir une société de contrôle



BALADE SONORE URBAINE ET INDISCIPLINÉE

COMPAGNIE LA STATION MAGNÉTIQUE

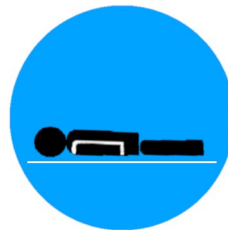
CRÉATION 2023

Vraiment SYMPA est un parcours sportif et sonore présenté comme un jeu de piste. Les participant.es, muni.es de boîtiers en forme d'oreille, doivent se rendre à plusieurs endroits de la ville afin de récolter leurs échantillons de musiques urbaines. Pour cela il leur faut apprendre une série de gestes qui pourraient s'avérer beaucoup moins anodins qu'ils n'y paraissent.



Les gestes en question font partie de ceux répertoriés par la vidéosurveillance algorithmique (VSA), sucree du monde moderne qui dresse une typologie de comportements considérés comme suspects dans l'espace public (courir, s'allonger, rester immobile, changer souvent de direction, etc.) et dont les villes sont désormais autorisées à s'équiper pour les événements sportifs, récréatifs et culturels.

Ce serait **vraiment** pas **SYMPA** de reproduire ces gestes à tout bout de champ, avec des ami.es, votre famille, sur le chemin des courses, à la sortie du resto... au risque de déclencher un flot inhabituel de notifications et de rendre partiellement inopérant ce nouveau système de surveillance et de contrôle. Ce serait **vraiment** pas **SYMPA** de surcharger la police municipale de travail supplémentaire.



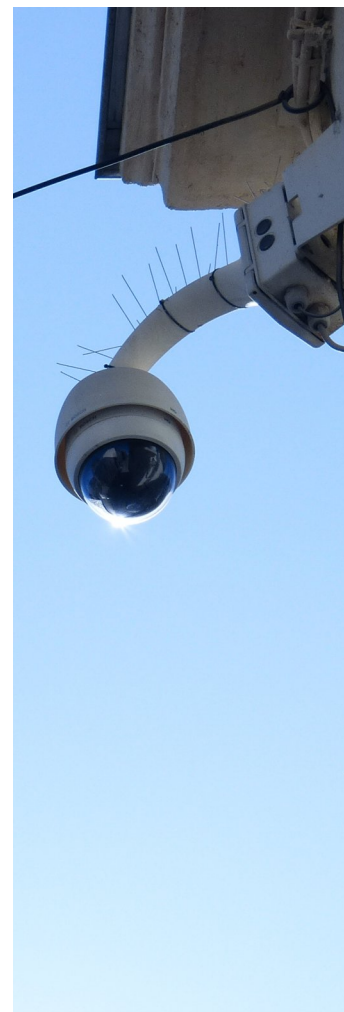
Vraiment SympA est une invitation à se réappropriar la ville en s'autorisant des comportements jugés douteux et en écoutant des sonorités qu'elle tente de policer, d'étouffer. Ecouter plutôt qu'être sur écoute.

L'environnement urbain, son mobilier dédié, les activités humaines qui s'y inscrivent, sont des d'instruments de musique souvent ignorés : il est surprenant voire mal vu de faire sonner un rack à vélo, un panneau stop ou d'écouter béatement le ronronnement d'un compteur électrique.

Là-dessus la vidéo surveillance algorithmique (VSA), dessine une liste de comportements suspicieux dans l'espace public : se mettre à courir, changer subitement de direction, avoir les mains au-dessus de la tête, faire du bruit, se rassembler à plusieurs, rester trop longtemps au même endroit. Tels sont les comportements que les algorithmes sont capables d'identifier afin de notifier les opérateurs qui observent les villes.



PROPOS



Vraiment SympA est une balade sonore qui incite à tendre l'oreille vers des bruits, des ambiances, des mélodies, des percussions que l'on traverse d'ordinaire sans y prêter attention, sans s'y arrêter. Pour cela le dispositif invite les participant.es à effectuer les gestes repérés par la VSA : pour entendre la partition musicale composée à partir de ces objets iels devront adopter des comportements inattendus, voire indisciplinés.

Vraiment SympA est aussi une création musicale, la balade sonore consistant à recueillir huit échantillons différents qui, une fois rassemblés, composent un morceau de musique inédit.

Tout au long du parcours des mots viendront s'ajouter aux sons, ainsi un texte se révélera et fera sens pour ceux qui en auront rassemblé tous les fragments. Il questionne les comportements attendus dans l'espace public, comportements souvent réduits à une expression sans relief, la civilisation des mœurs ayant oeuvré à gommer les manifestations excentriques.

Vraiment SympA espère aiguïser le regard porté sur la ville pour en faire une matière sensible et nous inviter à bousculer ses principes communément admis : s'autoriser à la vivre autrement, jouer avec elle, hacker le système et mettre le feu aux algorithmes !



dispositif

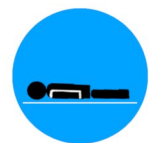
Les participant.es sont muni.es d'une carte de la ville sur laquelle figurent 8 pastilles de couleurs qui correspondent à huit zones à découvrir. Dans chaque zone, un petit panneau semblant échappé d'un parcours de santé est à trouver, ici sur une borne d'incendie, là sur un banc, ailleurs sur le tube d'un rack à vélo, et toujours sous le regard d'une caméra de vidéosurveillance.

Les participant.es (par groupe ou en individuel) sont en possession d'un petit boîtier qui tient dans la main, qui a la forme d'une oreille (échelle 2) et qui est équipé d'un haut-parleur. Lorsque l'oreille est passée devant le panneau trouvé, le haut-parleur donne les instructions d'une épreuve qui permet d'obtenir l'échantillon musical : courir très vite, rester immobile, lever les bras, faire du bruit, s'allonger au sol, etc.

Le son associé à l'objet où se trouve l'autocollant est alors joué par le haut-parleur : le panneau de signalisation fait entendre une rythmique percussive, la borne d'incendie révèle un doux clapotis, etc.



A chaque nouvelle zone, un nouveau son se superpose au précédent, un nouveau fragment du texte apparaît, jusqu'à créer un morceau de musique et dévoiler la totalité du phrasé narratif au fil de la déambulation. Les participant.es sont libres d'effectuer le parcours dans l'ordre qui leur plaît, la musique et le texte se révéleront ainsi différemment en fonction de l'itinéraire choisi.



Lorsqu'un.e joueur.euse rend le boîtier en forme d'oreille, le nombre de sons découverts lui est communiqué. Nous remettons enfin aux participant.es une carte postale sur laquelle figurent les huit gestes qu'ils ont été invité.es à faire et qui sont potentiellement repérés par la VSA.

Conception du dispositif, écriture, programmation : Yragaël Gervais
Construction, écriture : Sarah Grandjean
Ecriture, création musicale : Thomas Georget
Production Noémie Vila pour La Station Magnétique, coproduction Ville de Montpellier



ÉQUIPE



Conception du dispositif, écriture, programmation : Yragaël Gervais

Il crée ses installations et spectacles au sein de *La Station Magnétique*, collectif de recherche en arts visuels, numériques et mécaniques. Il y donne naissance à *Super G*, un anti-super-héros dont le dispositif (deux caméras, l'une filmant Super G, l'autre filmant ce qu'il voit) permet de fondre en une seule image les traditionnels champ et contre-champ (Festival Arty'Show, Bordeaux, 2009). Il conçoit et réalise, avec la plasticienne Sarah Grandjean, *Presse Moi*, une installation déambulatoire autour de boîtes à illusions, inaugurée en 2011 et agrémentée chaque année de nouvelles pièces (Maison Folie Wazemmes, Lille, 2013, à La Gaîté Lyrique, Paris, 2015, à la Digital Week, Paris, 2015). L'installation devient *Secteur 4* en 2019 sous la forme d'un entresort labyrinthique. Egalement avec Sarah Grandjean, il élabore *l'Hyperscope*, une lunette panoramique de celles que l'on trouve dans les points de vue touristiques et qui permet une relecture in situ des décors qu'elle habite (installation *Sous les paupières*, compagnie Succursale 101, 2014 ; inauguration du *Shadok*, fabrique du numérique, en avril 2015 à Strasbourg), imagine le *Traité de Mécanique Bancale*, un spectacle court pour une marionnette, de la vidéo et quelques moteurs, performe *Le Büro*, bureau des renseignements pour une personne à l'intelligence presque artificielle, écrit et met en scène *La Salle d'Attente*, spectacle immersif sous dôme géodésique et à accélération temporelle.

Il réalise également différentes créations vidéos et lumières pour le spectacle vivant et collabore notamment avec les compagnies Pseudonymo (David Girondin Moab), Le Bruit des Nuages (Olivier Thomas), Denis Mariotte, Mesden (Laurent Bazin), L'Ateuchus (Virginie Schell & Gabriel Hermand-Priquet), Anima Théâtre (Yiorgos Karakantzasi). Il s'intéresse particulièrement aux formes holographiques et aux manières de recréer en vidéo le vivant ou le transformer. Il conçoit enfin des logiciels interactifs pour différents artistes (Christian Rizzo, Uriel Barthélémi).

Construction, écriture : Sarah Grandjean

Sarah Grandjean construit, éclaire ou imagine des spectacles, au fil des projets et des rencontres. Depuis 2009 elle collabore avec différentes compagnies à la lumière ou à la scénographie (cie Succursale 101, Uriel Barthélémy, cie Ka, cie La Sphère Oblik, cie Ayuna Mundi).

Diplômée avec mention des Beaux Arts Montpellier, ses pièces sont présentées dans le cadre d'expositions collectives, à Montpellier mais aussi Newcastle, Berlin, Paris.

En 2020 elle prolonge avec la formation Mécanismes et Articulations du CFPTS son exploration du mouvement dans la construction.

Depuis 2011, elle forme avec Yragaël Gervais un duo à l'origine d'installations et de spectacles, au sein de *La Station Magnétique*, collectif de création en arts vivants, visuels, numériques et mécaniques. Ils créent ensemble *Presse Moi*, *Secteur 4*, *Le Traité de Mécanique Bancale*, *Hyperscope*, *Le Büro*, *La Salle d'Attente*, *Vraiment SympA*.



Écriture, création musicale : Thomas Georget

Chanteur lyrique, chanteur de rue, comédien, scénariste, ce n'est pas une maîtrise d'Histoire Médiévale et trois ans d'enseignement qui prédestinaient Thomas Georget à la scène ! Chanteur lyrique, il explore les musiques contemporaines (Mikrokosmos, Jeune Choeur de Paris), anciennes (Non Papa, Enthéos, Les Compagnie Maître Guillaume, Les Miracles, Zêta), et traditionnelles (Tartine de Clous, Tau Seti, la Fille du Marinier). Par ailleurs, il chante régulièrement au sein des chœurs de chambre Spirito et Ékhô. Et finalement, ses premières amours avec l'enseignement l'ont rattrapé puisqu'il propose maintenant nombre d'ateliers (enfants et adultes) autour de ces musiques.

En tant que comédien, il collabore et contribue à développer pièces de théâtre (L'Alchimie du Goût, la France sur son 31 ...), opéras rock (Jesus-Christ Superstar), théâtre de rue et de plein air (Les Cris de Paris, Les Tréteaux de Maître Pierre ...), ainsi que spectacles musicaux et opéras. Il crée et interprète aussi bon nombre de personnages au sein des émissions radiophoniques La Langue du Chat et L'Ascenseur Embobiné. Enfin, il vient de mener la création du spectacle Renaissance Tout en Assiégeant.

D'autre part, en collaboration avec Yragaël Gervais, il développe quelques projets audiovisuels : écriture de scénarios de court-métrage de fiction, création du personnage et du dispositif vidéo Super G. Il réside à Montpellier.





éléments techniques



Le parcours sonore fonctionne avec la technologie RFID. Des panonceaux en bois ronds (14 cm de diamètre) sont installés par l'équipe de La Station Magnétique aux 8 endroits choisis, ces panneaux permettent d'obtenir la consigne de chaque épreuve. Six autres puces RFID (collées à des disques en bois de 4cm de diamètre) sont également posées à proximité des panonceaux et permettent de valider les épreuves.

L'organisateur se sera assuré des éventuelles autorisations à occuper l'espace public.

Chaque zone du parcours est identifiée par une couleur différente, reprise par les panonceaux. Ces mêmes couleurs sont utilisées sur la carte de la ville fournie aux participant.es, préparée et imprimée en amont par la compagnie. L'organisateur sera sans doute sollicité pour aider à la conception de la carte.

Les 8 boîtiers en forme d'oreilles (env 24 x 8 x 3 cm) sont munis d'un haut-parleur, d'une carte son, d'un microcontrôleur Teensy, d'un lecteur RFID et d'une batterie rechargeable.

Les boîtiers peuvent fonctionner pendant 6 heures en continu.





cession

Prix de cession : 400 euros le premier jour, 300 euros les jours suivants.
Train AR depuis Montpellier pour une personne, hébergement et repas à la charge de l'organisateur.

Nous consulter pour des versions avec une participation à prix libre ou connaître notre tarif militant pour les collectifs et organisations qui œuvrent à la sensibilisation sur les sujets des nouvelles technologies de surveillance.

Le jeu est ouvert pendant 4 heures (l'organisateur peut néanmoins étendre les créneaux d'ouverture en assurant l'accueil des participant.es). La durée du parcours varie entre 30 minutes et 1 heure. En moyenne, une centaine de personnes par jour peut y participer. Une caution est demandée aux participant.es pour le prêt de l'oreille.

Besoins techniques : pour l'accueil du public, une table et deux chaises dans un endroit à l'abris du soleil et des intempéries (barnum en extérieur) avec une arrivée électrique PC16, non loin d'un accès à un point d'eau potable et de toilettes.



contact

La Station Magnétique /// 3 rue de Majorque 34070 MONTPELLIER
www.lastationmagnetique.fr - contact@lastationmagnetique.fr - +33(0)6 09 04 01 32
SIRET : 5283371131 00038 /// APE : 90.01.Z /// Licence n° L-R-23-1943