

École Nationale des Jeux et Médias Interactifs Numériques - **ENJMIN**

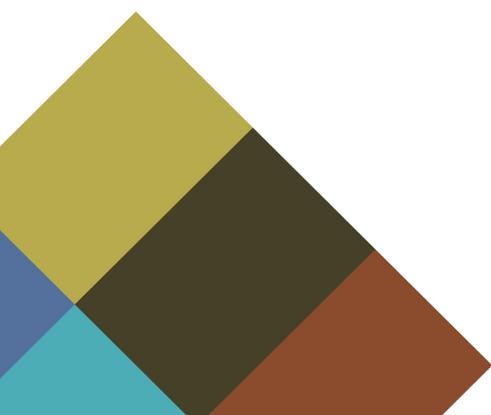
**Rapport
Collectif**

ALINEAIRE

**- PROJET -
CONSCIENCE**

VELEZ Noëllie

Août 2016



SOMMAIRE

I - INTRODUCTION	3
Contexte	3
Alineaire	3
Subvention	6
II - PROJET	7
Conscience	7
Dossier	9
Dispositif	9
Expérience	10
Propos/Discours	12
III - RÉALISATION	14
Organisation	14
Équipe.....	14
Modifications du Projet.....	15
Où en est-on ?.....	16
IV - MATÉRIEL	16
Ordinateur	16
Les vidéo projecteurs.....	18
L'écran hémisphérique	18
V - CONCLUSION	19

I - INTRODUCTION

Contexte

Ayant participé à l'élaboration de plusieurs projets et expositions au sein de notre collectif d'artistes Alineaire, nous nous sommes investi ces derniers mois dans la création (toujours en cours) du dernier projet dont nous sommes co-auteurs, Sylvain Raudrant et moi-même.

Nous allons tout d'abord voir le collectif en tant que tel, avec ses desseins et son approche du jeu vidéo.

Alineaire

Alineaire est un collectif souhaitant amener le jeu vidéo sur le terrain de l'art contemporain. L'objectif du collectif est de créer, diffuser et discuter les jeux vidéos expérimentaux et artistiques produits par le collectif. Nous exposons nos œuvres, nous participons à des conférences, nous sommes commissaires d'exposition et nous donnons des ateliers sur la création de jeux vidéos ou la culture numérique.



Étant peu nombreux, nous sommes emmenés à sortir de notre zone de confort afin de réaliser des œuvres porteuses d'idées ou de sensations. Chacun d'entre nous s'intéressant à des sujets différents, les productions du collectif sont assez variées.

Le collectif a été fondé en 2013 sur l'impulsion de Rémy Sohier suite à sa participation au festival « Retro (no) Future » qui a eu lieu au centre culturel « Visages du Monde » de la ville de Cergy (95) où l'association siège actuellement. En souhaitant rassembler des sensibilités proches, l'objectif du collectif était et est toujours d'accompagner la création par la collaboration et de défendre une certaine idée du jeu vidéo en tant qu'art. Mon collègue Sylvain Raudrant et moi avons fait partie de la fondation du collectif.



De fil en aiguille nous avons fini par travailler étroitement avec la Bibliothèque de Paris, organisme reliant toutes les bibliothèques et médiathèques de la ville de Paris. En exposant nos œuvres en médiathèques, nous participons à leur projet de promouvoir le jeu vidéo comme objet culturel à part entière.

Notre collaboration avec La Cimade, organisation défendant la dignité et droits des personnes réfugiées et migrantes, nous a permis d'expérimenter les capacités du jeu vidéo à sensibiliser sur une thématique de société forte qu'est la migration. Nous avons réalisé et exposé de nouvelles créations à la médiathèque Vaclav Havel, dans le dix-huitième arrondissement de Paris.



Entre ces créations nous avons réalisé :

«Destin Broyé», installation où le spectateur est amené à remplir un formulaire qu'il dépose ensuite sur une imprimante. Au moyen d'un bouton actionné, les mots «acceptation d'asile» ou «refus d'asile» y sont imprimés, la probabilité que l'un ou l'autre sorte est tirée des statistiques réelles des démarches de demande d'asile en France. La feuille tombe ensuite dans une broyeuse faisant un tas de papiers déchiquetés au sol.

Destin Broyé, Vaclav Havel, 2015



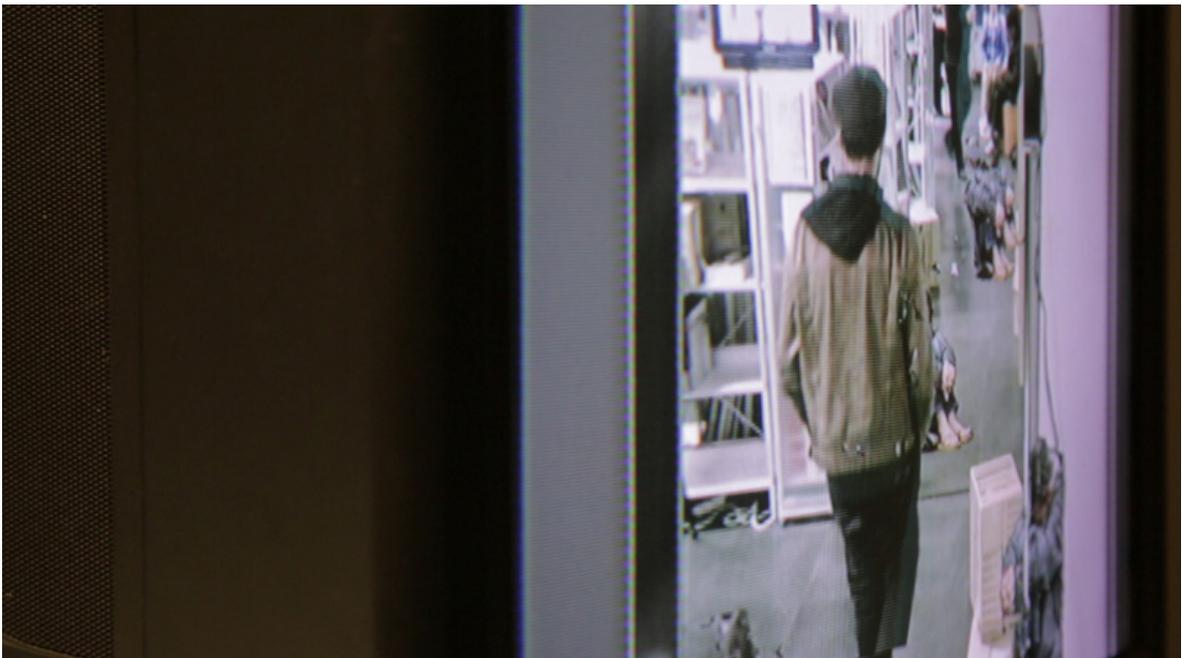
«Fuir la Guerre» qui, au travers de deux écrans, au moyen d'une manette et au Game Play asymétrique, nous montre le sort de deux familles connaissant la même guerre mais ne subissant pas le même destin.

Fuir La Guerre, Vaclav Havel, 2015



«Refuge Latent» où des cartons placés sur un parcours, prennent vie dans un écran cathodique où ils sont remplacés par des réfugiés. Le spectateur se voit alors sur l'écran entouré de gens en attente d'un asile, qu'il ne découvre qu'à la fin du parcours de par l'endroit où est placée la télévision.

Refuge Latent, Vaclav Havel, 2015



Ces trois œuvres attirèrent particulièrement l'attention d'Alexia Bayet, chargée de missions des arts visuels et responsable de l'espace «Le Carreau», direction de la culture et du patrimoine de la ville de Cergy.

Subvention

L'association ayant été fondé à Cergy, nous entretenons encore une forte relation avec la ville où nous avons réalisé plusieurs ateliers et projets. De ce fait nous avons été éligibles à une subvention de fonctionnement pour les associations. Henri Morowski, qui s'occupe principalement de la gestion administrative et de la communication d'Alineaire, décida de faire une demande à la mairie. Voyant passer notre dossier entre ses mains et se souvenant de notre travail à la médiathèque Vaclav Havel qui lui avait beaucoup plu, Alexia Bayet décida de nous contacter pour nous proposer une aide à projet afin de subventionner une de nos créations.

Cette œuvre serait créé au moyen d'une résidence d'artiste puis exposée à «Le Carreau» de Cergy, lieu d'exposition de la ville. Alexia nous proposa aussi d'exposer des créations déjà existantes dans «Visages du Monde», autre espace d'exposition de la ville de Cergy.



Nous sommes donc une association qui crée et expose aussi à Cergy afin de diffuser des œuvres numériques contemporaines pour un public n'y ayant pas forcément accès. Les centres d'exposition «Le Carreau» et «Visages du Monde» ont comme but d'atteindre la qualité de salles plus fréquentées de par leur domicile parisien, comme ceux de la «Gaité Lyrique» ou «Le Centquatre».

De par son aspect public, des actions pédagogiques ou autres seraient organisées dans l'espace d'exposition «Le Carreau». Nous avons dû alors réfléchir au projet étant pour tout public et essayer de faire passer notre message de la façon la plus claire et lisible possible pour que l'œuvre soit autosuffisante. Néanmoins une médiation serait prévue, une alternante assurerait la médiation de toutes les œuvres présentes dans l'espace. La réflexion de la présence d'un intermédiaire ou non, ne doit donc pas être négligée, sachant que les deux cas seraient présents.

II - PROJET

Conscience

Après ce contact avec Alexia, nous avons commencé à constituer le dossier de demande d'aide à projet, afin d'être sélectionnés parmi d'autres projets culturels de la ville. Notre seule contrainte était le thème de la prochaine exposition du «Carreau» de Cergy : l'identité, dans un contexte de crise économique et sociale dans lequel nous nous trouvons actuellement.

Par identité nous avons choisi de parler à la fois de l'identité individuelle mais surtout des identités collectives, comme celle qui porte le plus notre attention dans ce climat de conflit socio-économique, la conscience de classe.

Afin de présenter notre projet «Conscience», nous allons continuer avec le premier dossier que nous avons écrit, Sylvain Raudrant et moi-même, pour tenter d'obtenir la subvention d'aide à projet.

Il nous semble important de voir la volonté première d'un projet dont nous ne savons ni la taille de l'équipe qui va devoir s'en charger, ni exactement le temps qui nous sera disponible pour le réaliser.

Ce dossier a été constitué il y a quelques mois le projet de création à l'Enjmin était toujours en cours de production

Projet
CONSCIENCE



ALINEAIRE

2016

Dossier

Il s'agit d'une installation interactive qui propose au spectateur de découvrir une petite planète.

Cette planète a sa propre identité, composée de toutes les identités qui la peuplent.

Un élément est au cœur du fonctionnement des relations humaines et c'est cet élément que le spectateur est invité à suivre comme fil conducteur de la découverte de l'identité de cette planète.

Dispositif

Nous nous trouvons face à un plan où se trouve une demi sphère représentant une planète où nul soleil n'existe. Sur cette forme une vidéo-projection nous fait découvrir la vie qui s'y développe.

Avec un geste de la main et grâce à une Kinect nous pouvons faire tourner ce monde (illusion faite grâce au vidéo-mapping) nous permettant ainsi de découvrir ses différentes facettes.

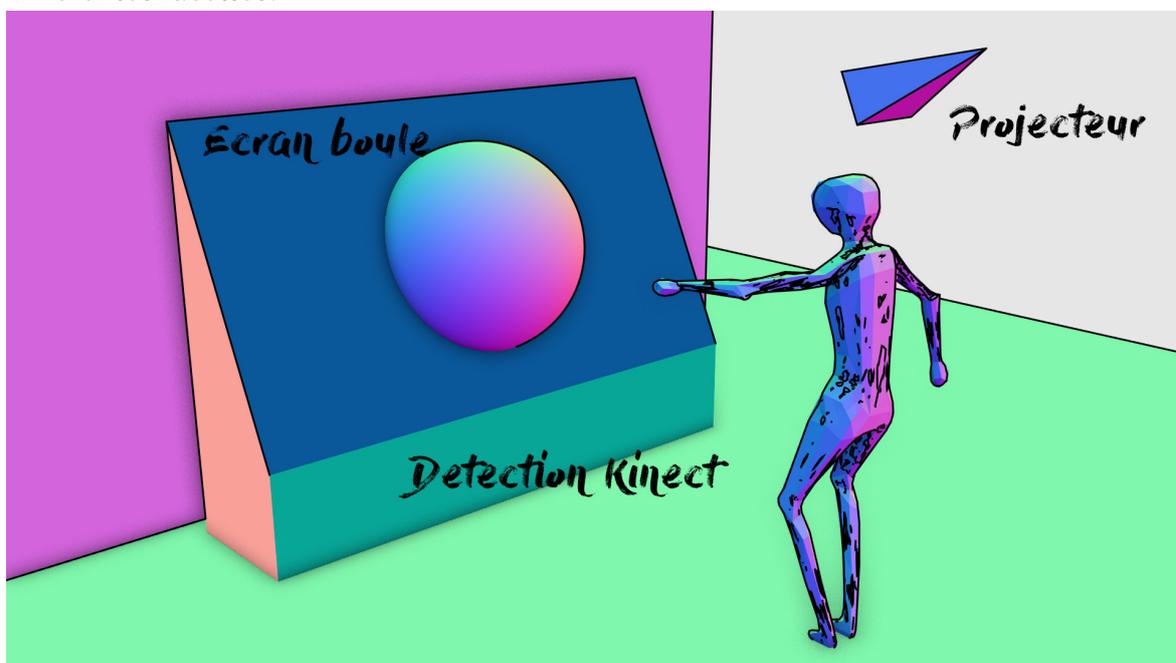


Schéma de l'installation

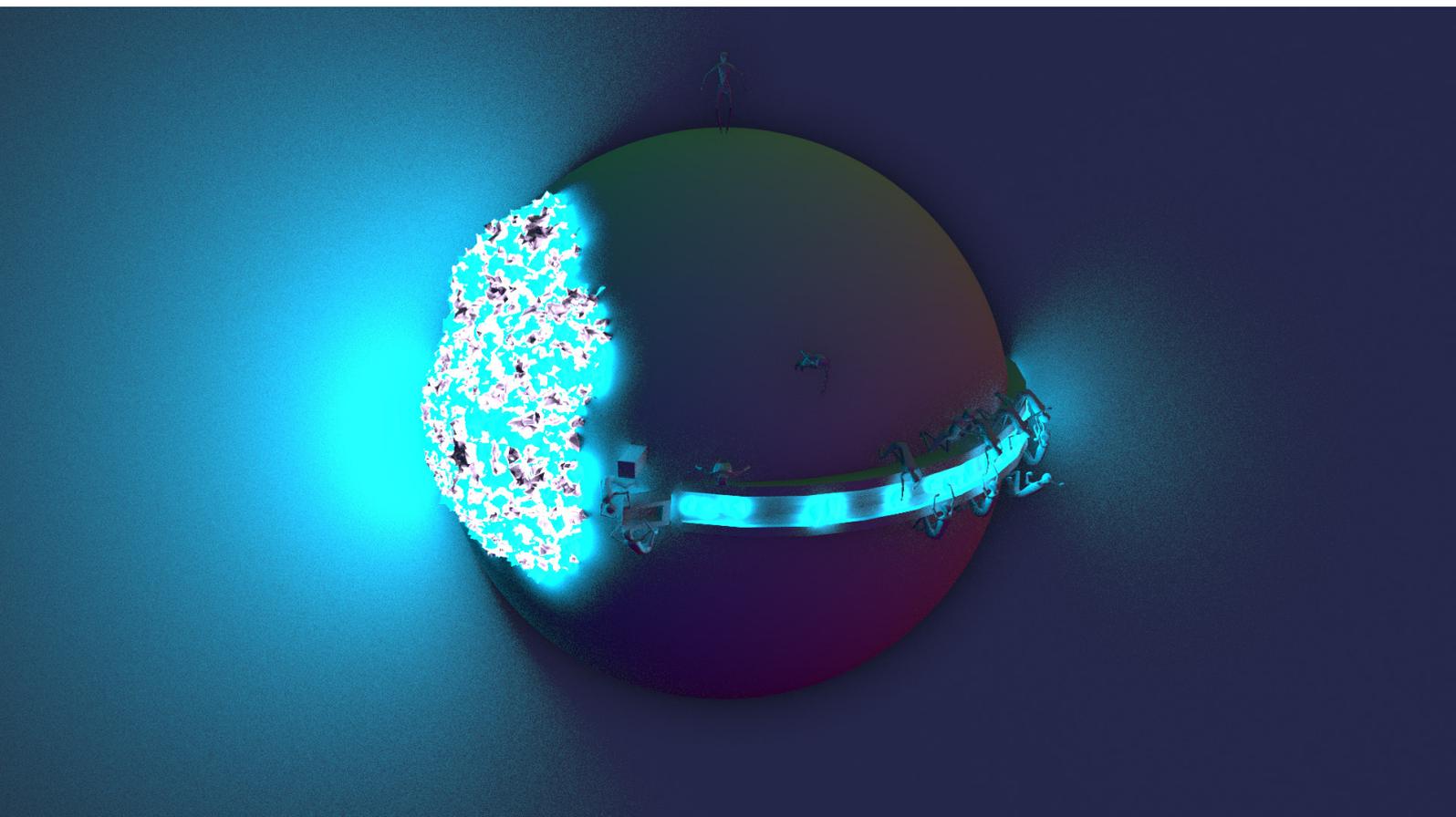
Expérience

Le spectateur est invité à suivre, comme fil conducteur, la chaîne de production d'un minerai bleu, évoquant les matières premières extraites de la terre par l'homme. Chaque tour que nous produisons nous mène à un niveau supérieur du raffinement du minerai nous faisant découvrir les conditions de travail des différentes couches sociales.

Ce minerai brille, attirant notre regard curieux dans le noir de cet univers sans soleil. L'installation se veut une expérience visuelle et musicale.

Dans la première scène, nous découvrons une exploitation minière. Lorsque nous tournons la planète, nous découvrons maintenant une usine de raffinement, puis une chaîne de montage, et ainsi de suite jusqu'à arriver au produit fini (lampadaires, voitures, etc.) utilisés par la classe possédante.

Recherche graphique, raffinement du minéral.



Au fur et à mesure que nous escaladons dans les niveaux sociaux grâce aux révolutions de la planète que nous produisons, le minerai bleu, qui au départ n'était quasiment pas présent dans la vie des gens, devient de plus en plus utilisé.

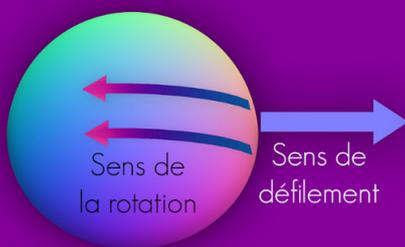
Les ouvriers qui extraient et raffinent ce minerai si précieux n'en ont donc, eux, quasiment pas accès. A la place, ils utilisent un matériau orange qui représente toute autre énergie, comme celle de la flamme d'une bougie.

Une fois que nous avons atteint la dernière étape, un événement se produit, toutes les lumières du monde riche s'éteignent, leur monde ne fonctionne plus. Pour découvrir la raison de cet événement, nous sommes invités à faire tourner la planète vers l'autre sens. Arrivés au bout, nous nous retrouvons, encore une fois, face aux mineurs et ouvriers. Mais cette fois-ci ils ne travaillent plus, ils ont décidé d'arrêter de se faire exploiter par une élite. Peu à peu, le travail reprend et lorsque nous refaisons tourner la planète, nous remarquons que le minerai, est distribué d'une façon équitable, tout le monde en a accès.

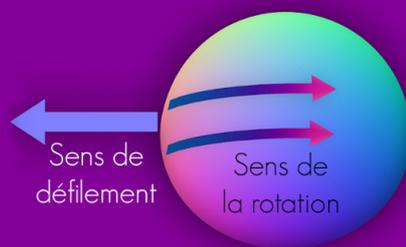
Lorsque que nous atteignons une nouvelle fois ce qui fut le "monde des riches", nous remarquons que les habitants de cette petite planète ont réussi à bien répartir ses richesses, permettant à tout le monde un bon niveau de vie.

L'installation est finie et recommence dès le début.

Chacun des trois déroulement (découverte, retour en arrière et redécouverte) a une durée minimale précise. Pour la première 5 min, la seconde 3 min et la dernière 5 min, faisant une durée totale de l'installation de 13 min. Le déroulement de la narration, se faisant d'après l'interaction du spectateur, cette durée peut être rallongée.



Déroulement 1
Durée estimé 5 minutes



Déroulement 2
Durée estimé 3 minutes



Déroulement 3
Durée estimé 5 minutes

Propos/Discours

Le système capitaliste a permis un développement des techniques humaines nous donnant aujourd'hui les moyens de subvenir aux nécessités de tous. Ce système nous bloque maintenant et doit laisser place à une nouvelle organisation de la société. Le monde tourne grâce à des centaines de milliers de travailleurs qui, pour la plupart d'entre eux, vivent dans une misère la plus absolue. Lorsqu'ils prendront conscience de leur force, ils décideront de changer le cours des choses pour créer un monde répondant aux nécessités de tous.

Notre installation est donc une allégorie de l'identité de classe, autrement dit, de la conscience de classe.

Cette identité est quelque chose qui se perd et qui revient au cours des mouvements sociaux. Aujourd'hui, dans l'intérêt de "diviser pour mieux régner", les politiques nous martèlent sur les clivages des identités nationales, ethniques et religieuses alors que l'identité de classe, elle, n'a pas de frontière.

Ne ressentons nous pas plus de différence, dans les désirs et intérêts, entre les classes sociales d'un même pays qu'entre membres d'un pays dit "étranger" ? Le mode de vie de nos politiques et de nos industriels n'est-il pas invraisemblable ? Les richesses sont concentrées chez une élite alors que beaucoup d'entre nous avons du mal à atteindre les fins de mois, même quand nous avons "la chance" d'avoir un travail. Notre identité n'est-elle pas plus semblable à tellement d'autres personnes tout autour du globe partageant les mêmes intérêts de classe que nous ?

Que l'on soit européen(e), arabe ou encore latino-américain(ne), notre identité de classe est ce qui nous rapproche le plus, dans nos volontés et dans notre vision d'un monde meilleur, dans notre façon de répondre au défi de demain. Dans un seul pays nous retrouvons d'énormes écarts entre riches et pauvres, qui ne partagent pas la même identité, les mêmes conditions de travail, ni les mêmes intérêts.

Ces identités sont en lutte pour un système juste et égal, mais n'ont pas de tout temps eu conscience de leur propre force dans le rassemblement et l'unité. C'est ainsi que les exploitations les plus cruelles, comme en Chine ou en Inde, devraient nous faire prendre conscience que nous faisons partie d'une même classe, et ne devrait en aucun cas permettre à certains politiques de justifier une division entre travailleurs au profit d'intérêts nationaux et racistes.

Des délocalisations ? Est-ce la faute de l'identité d'un peuple d'exploités ou des propriétaires monstrueusement riches qui tentent d'obtenir l'exploitation la plus

rentable, qu'importe les frontières, voulant faire entrer les travailleurs dans une terrible concurrence, pour leurs meilleurs profits ?

En ce moment, on est dans un creux politique où les personnes ne s'identifient pas à une classe sociale, mais cette identité peut revenir à tout moment, surtout en temps de lutte.

L'évolution de notre société est entravé par le système économique ne répondant plus aux besoins de l'humanité et de l'environnement, il est temps de le changer.

Cette installation propose d'avoir cette petite boule de monde entre les mains afin d'observer ces mécanismes et d'en contempler ses paradoxes et ses beautés. C'est une abstraction naïve de notre mode de production de la richesse, de son extraction à sa transformation, en finissant par sa répartition et sa capitalisation inégale.



Ayant reçu une réponse positive pour les subventions, nous voilà donc lancés dans ce projet.

De retour de la volonté première de notre projet, celle inscrite sur un document plusieurs mois avant la potentielle attribution de la subvention d'aide à la création de la ville de Cergy, nous avons organisé avec Sylvain la faisabilité humaine temporelle et technique de notre projet.

III - RÉALISATION

Organisation

Premièrement nous avons fixé les possibles dates de participation de chacun. Alineaire est ce qu'on peut qualifier d'un collectif avec une équipe tournante. Nous ne sommes pas toujours tous disponible pour tel ou tel projet.

Certains rédigent leur thèse et d'autres sont actuellement en production dans des entreprises. C'est pourquoi il est relativement compliqué de pouvoir se synchroniser à plusieurs sur un projet d'une durée aussi longue (pour l'ampleur du collectif) c'est à dire 3 mois dont 1 de conception du projet (juin), 1 de pré production technique (juillet), et 1 de production à temps plein (mi-août à mi-septembre).

Seulement Sylvain et moi avons participé aux trois phases du projet pleinement, et notre équipe au sein du collectif tourne en fonction de leur disponibilités et compétences pour venir nous aider avec les différents obstacles qui viennent nous obstruer le chemin.

Néanmoins, lors de la pré production technique de juillet, nous nous sommes rendu compte qu'il nous faudrait, en plus de l'aide sporadique de nos collègues du collectif, une aide à temps plein capable de nous épauler dans la production. Nous avons donc proposé un stage de deux mois pour ce projet.

Un graphiste généraliste, Florian Guillaud, fraîchement diplômé du Master des Arts et Technologies de l'Image de L'université Paris 8 Vincennes Saint-Denis nous a volontiers rejoint pour cette production. Il travaille actuellement avec nous, maîtrisant maintenant le pipeline atypique d'un projet temps réel peu conventionnel qu'est celui d'une installation artistique vidéoludique.

Équipe

Les différents acteurs travaillant autour du projet Conscience sont :

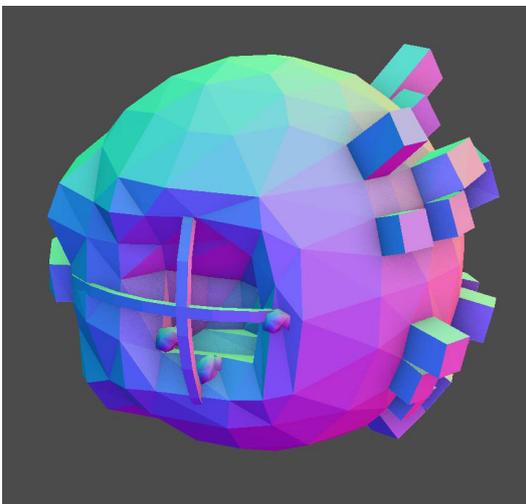
- Noellie Vélez (Co-auteure, programmation, graphiste 3D, à plein temps)
- Sylvain Raudrant (Co-auteur, direction artistique, graphiste 3D, à plein temps)
- Florian Guillaud (stagiaire, graphiste 3D à plein temps)
- Henri Morowski (gestion administrative, intervention sporadique)
- Maxime Grange (menuiserie et moulage, intervention sporadique)
- Sebastian Ferreira (musicien)
- Alexia Bayet (scénographe du centre d'exposition «Le Carreau» de la ville de Cergy)

L'équipe permanente n'est donc constituée que de 3 personnes (Sylvain Raudrant, Florian Gillaud et moi-même) au lieu de 5 personnes initialement envisagées (cause : impossibilité de poser des semaines de congé dans les studios de production dans lesquels Maxime Grange (InnerSpaceVR) et Jonathan Giroux (Ubisoft) travaillent actuellement). Nous avons donc décidé d'adapter notre installation vidéo ludique aux nouvelles contraintes de production, pour rentrer dans les frais et dans le temps réduit qui nous a été attribué avant la diffusion de l'œuvre dans la grande salle d'exposition «Le Carreau».

La tâche difficile est d'abstraire plus encore les intentions artistiques que nous nous proposons de réaliser, tout en en gardant le sens profond. Ainsi nous avons apporté certains changements dans le dossier ci-dessus, sans pour autant changer la direction du projet.

Modifications du Projet

Tout d'abord, le monde sera divisé en 4 scénettes. Nous allons nous limiter quant aux 3 déroulements décrits dans le dossier, laissant la découverte et fixant la fin de l'expérience au retour en arrière, la redécouverte mise de côté.



Au début, nous nous trouvons en face d'une carrière où quelques personnages travaillent à extraire le minerai bleu. Celui-ci est transporté en charriot à la prochaine étape.

Nous voilà au niveau du raffinement où nous trouvons le même type d'individus (distingués par leurs habits) qui trient le minerai, le font passer sous une presse et le conduisent dans un camion.

Le salon des riches est la prochaine étape que nous découvrons, un changement d'échelle nous transporte à un salon où le minerai bleu est présent partout (opulence). Cette scène est isolé du reste de la planète par des murs.

Enfin nous découvrons la ville où des gens font leur vie quotidienne, allant de la maison au travail, du travail aux courses, des courses à la maison et ainsi de suite.

C'est ici où le changement advient, tous les personnages arrêtent de marcher.

Si nous continuons à tourner, ou nous revenons en arrière, nous remarquons que les autres travailleurs sont aussi stoppés, plus personne ne marche. Dans la salle riche, les deux personnages sont affolés.

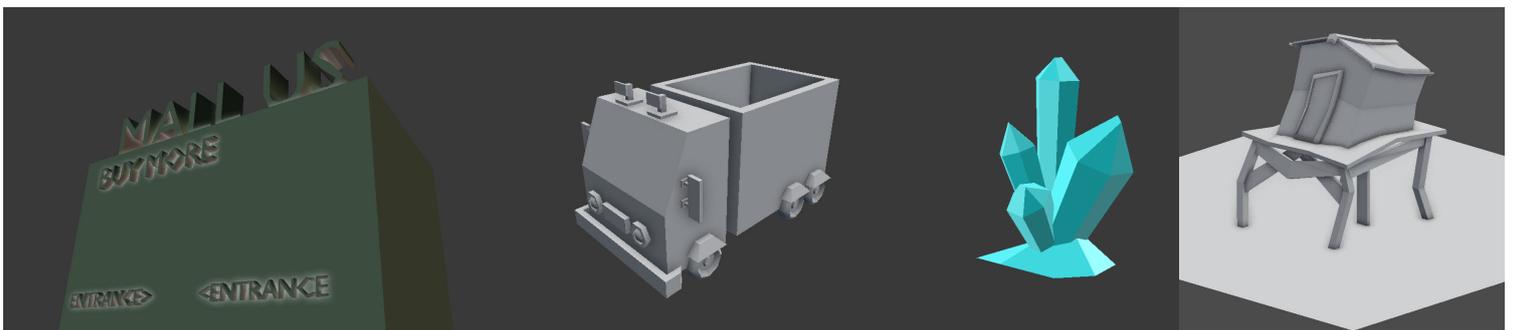
Ainsi finit notre installation sans oublier que chacune des scénettes à son ambiance musicale précise se mélangeant entre elles lorsque la planète est tournée.

Ne voulant pas trop charger l'image et préférant rajouter d'autres éléments, le rendu de nuit avec les deux différentes couleurs est mis de côté (en tout cas pour l'instant).

Où en est-on ?

Nous avons donc commencé la production en août. Nous avons décidé de commencer par contacter le musicien, Sebastian Ferreira, dès le début de la production afin d'avoir une inspiration sonore. Il produisit cinq ambiances musicales, chacune avec 4 variantes : une pour chacune des quatre scénettes et une en plus pour la situation où aucun spectateur ne se trouve en face de l'installation.

L'étape suivante a été de bien définir les 4 scénettes et de dresser une liste des assets à fournir pour le prototype. Une fois terminée et les placeholders réalisés, nous les avons intégrés dans Unreal et commençons maintenant à nous pencher sur leur répartition sur la planète.



A la fin de la semaine courante nous allons finir le prototype clavier et allons faire les premiers tests sur l'écran sphérique qui sera continué en parallèle.

Pendant la semaine d'après, nous allons nous consacrer au texturing, shading et lighting. Nous allons aussi recevoir la kinect qui nous permettra d'étudier l'ergonomie

de notre installation, ce à quoi nous réservons une semaine.

La création étant finie mi-septembre, nous l'installerons fin septembre dans l'espace d'exposition où l'œuvre restera deux mois (1er octobre au 27 novembre 2016).

IV - MATÉRIEL

Ordinateur

Pour soutenir une telle installation vidéo ludique se proposant d'utiliser Unreal Engine 4 et du vidéo mapping, nous avons conçu un ordinateur d'exposition spécialement pour cette future exposition.

Dans un premier temps il nous a fallu refaire monter à notre mémoire les différentes expériences que nous avons eu lors de nos précédentes expositions. Les machines que nous avons utilisé jusqu'à présent étaient le plus souvent nos propres ordinateurs (anciens ordinateurs portables le plus souvent) ou du matériel de récupération (vieille tour reconditionné par le collectif) ou des systèmes tiers quand l'installation ou le jeu ne nécessitait que très peu de ressources (Raspberry Pi). Hors il était souvent difficile de réunir autant de machines lorsqu'une exposition était de bonne ampleur et que plusieurs de nos installations tournaient au même moment. Ensuite aucune de ces machines ne pouvaient tenir la charge d'un projet gourmand en ressource.

Le projet «Conscience» est un projet qui se veut esthétiquement ambitieux et utilise un système de vidéo mapping à double projecteur qui, rappelons-le, est nécessaire pour éviter toute zone d'ombre sur la sphère écran. Ces ambitions nécessitent une machine robuste et qui devra tenir le coup pendant les longues journées d'exposition durant les deux mois d'octobre et novembre.

Nous avons donc voulu construire une machine dédiée d'exposition, vélocité, sans compromis graphiques et dans un budget serré de 1200 €. Pour cela nous avons conçu l'ordinateur autour d'un seul composant, bien évidemment, autour de la carte graphique.

Nous avons choisi une nvidia GTX 1070 du constructeur Zotac (excellent rapport qualité prix de cette génération de carte). La GTX 1070 est volontairement au-dessus de la demande technique de l'installation, la volonté ici est de la faire fonctionner à 70-80% de ses capacités maximales. Ceci a pour but de limiter un stress excessif de l'ordinateur et une marge de manœuvre dans l'installation afin d'éviter toute chute d'images par

secondes qui entacherait la qualité de la finition de l'installation. Cette génération de carte est aussi l'une des moins voraces en énergie (à puissance équivalente) et donc qui chauffe moins.

Tout cela dans le but d'avoir une machine qui chauffe peu afin d'atteindre une stabilité viable par rapport aux contraintes de temps de fonctionnement dû à la contrainte d'exposition.

Ainsi, tout tourne autour de la carte graphique : le processeur (i5) la ram (8go) et la carte mère ne sont là que pour épauler la GTX 1070.

Le boîtier ainsi que la carte mère sont au format mini-ITX, pas seulement pour leur faible consommation énergétique mais aussi, et surtout, pour que l'ordinateur ait une bonne capacité de transport entre les expositions.

La mémoire de l'ordinateur est aussi étudiée pour l'exposition et le transport : nous n'avons pas installé d'HDD pour éviter toute partie mécanique dans l'ordinateur. A la place nous avons choisi un stockage viable en SSD (240Go). Car, encore une fois, le transport répété de cet ordinateur aurait fini par endommager les parties mécaniques dues au micro chocs que celui-ci subira tout au long de sa vie d'exposition. En plus de cela, les capacités de rapidité d'allumage et de lancement des logiciels sont une qualité non négligeable pour l'exposition en cas de crash inopiné du système en pleine exposition.

Nous avons donc conçu une machine d'exposition dédiée, ayant de la ressource pour soutenir une installation lourde, ayant peu de perte calorifique ainsi que supportant relativement bien les choc occasionnels.

Par contre, pour entrer dans le budget initial de 1200 €, il nous a fallu remuer internet et les vendeurs particuliers pour trouver chaque composant au meilleur prix. Voici un document de la configuration en cours d'achat, dont chaque composant venait souvent de boutique voir de pays différents (Allemagne).

Compatibility Check: No issues/incompatibilities found.

Component	Selection	Item Name	Shipping To	Price	Year
CPU	Intel Core i5-6600 3.3GHz Quad Core Processor	621232	FR	€229.00	Intel Germany
GPU Color	NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti 4GB GDDR5	624430	FR	€44.90	Amazon Deutschland
GPU	Asus Z170 PRO GAMING MINI ITX (GALILY) Motherboard	624435	FR	FREE	Intel Germany
Memory	Crucial Ballistix Sport High II 8GB DDR4 2400 Memory	624338	FR	€38.38	Amazon Deutschland
Storage	Samsung 250GB 2.5" Solid State Drive	627120	FR	€7.99	Intel Germany
Video Card	Zotac GeForce GTX 1070 8GB AMP Edition Video Card	645512	FR	€455.12	Amazon Deutschland
Case	Fractal Design Core 500 Mini ITX Desktop Case	627280	FR	€37.49	Amazon Deutschland
Power Supply	Corsair CXM 550W 80+ Gold Certified Semi-Modular ATX Power Supply	641715	FR	€7.99	Intel Germany
Case Fan	Noctua NF-F14 redux-1200 190mm x4.5 12V 4-Pin 140mm Fan	613300	FR	€13.99	Amazon Deutschland

Ballistix Sport High 8GB DDR4 2400 MHz
 Memory 8 GB DDR4 PC4-17000 Unbuffered
 ESR: 7.00
 High Performance Memory for 2 Processors
 Quantity: 1 Choose
 Price by Amazon: €38.38

Standard System 7 B Rue Andre Theuret BOULEVARD
 7 Rue Andre Theuret
 75012 Paris
 Your order will be sent to:
 PAULDANT SYMON
 7 B Rue Andre Theuret
 Boulog La Reine, France 92340
 Frankrich

Intel Core i5-6600 (3.3 GHz)

Intel
 229.00 €
 En stock
 Reference constructeur: B93602595660
 Code(s) EAN: 5020320701081, 063590135482

Attribuez la fiche technique au produit

Marque	Intel
Type	Processeurs Intel
Format	B93602595660
Support processeur	Intel L115
Chipset Northbridge	Intel Z170 Express
Contrôleur graphique	Non

Asus Z170 PRO Gaming

Asus
 150.00 €
 En stock
 Reference constructeur: B93602595660
 Code(s) EAN: 5020320701081, 063590135482

Attribuez la fiche technique au produit

Marque	Asus
Type	Cartes mères Asus
Format	Mini-ITX
Support processeur	Intel L115
Chipset Northbridge	Intel Z170 Express
Contrôleur graphique	Non

Samsung Serie 750 EVO - 250 Go

Samsung
 69.00 €
 En stock
 Reference constructeur: B93602595660
 Code(s) EAN: 5020320701081, 063590135482

Attribuez la fiche technique au produit

Marque	Samsung
Type	Disques durs (SSD) Samsung
Format	2.5"
Capacité	250 Go
Interface	SATA III
Contrôleur	Samsung MCH

Corsair 650W CS650M 80 Plus Gold

Corsair
 99.00 €
 En stock
 Reference constructeur: B93602595660
 Code(s) EAN: 5020320701081, 063590135482

Attribuez la fiche technique au produit

Marque	Corsair
Type	Alim. ATX
Capacité	650W
Efficacité	ACTIV
Formes	Non

Crucial Ballistix Sport DDR4 2400 CL16 16Go - BLS2B640240FSX

Crucial
 79.00 €
 En stock
 Reference constructeur: B93602595660
 Code(s) EAN: 7750041003644

Attribuez la fiche technique au produit

Marque	Crucial
Type	Mem. vive DDR4
Format	DDR4
Norme	PC4-19200 - DDR4 2400 MHz
Fréquence	2.4 GHz

Fractal Design Core 500

Fractal Design
 69.00 €
 En stock
 Reference constructeur: B93602595660
 Code(s) EAN: 7750041003644

Attribuez la fiche technique au produit

Marque	Fractal Design
Type	Bâti PC
Format	Mini-ITX
Capacité	500 Go
Interface	SATA III
Contrôleur	Samsung MCH

Order Summary
 Total: EUR 71.77
 Reference: 75012 Paris
 Adresse: 24, rue Montgaltier, 75012 Paris

Articles commandés
 1 ZOTAC GeForce GTX 1070 AMP Edition
 1 Corsair CXM 550W 80+ Gold Certified Semi-Modular ATX Power Supply
 1 Intel Core i5-6600 3.3GHz Quad Core Processor
 1 Samsung 250GB 2.5" Solid State Drive
 1 Fractal Design Core 500 Mini ITX Desktop Case
 4 Noctua NF-F14 redux-1200 190mm x4.5 12V 4-Pin 140mm Fan

Total de la commande: 489.46 € TTC
 Livraison: 0.00 €
 Paiement: 0.00 €
 Total à payer: 489.46 €

En procédant ainsi et en se chargeant du montage complet de l'ordinateur nous avons pu construire cette machine dédiée en respectant, à 80€ près, notre budget. A titre indicatif, la même machine montée par un site marchand comme materiel.net, nous aurait coûté plus de 1600€. De plus le montage nous assure le contrôle total des composants et de leur qualité à l'intérieur de la machine.

Les vidéo projecteurs

A l'étape de production où nous en sommes, les vidéo projecteurs ne sont pas encore commandés. Nous allons dans un premier temps en louer chez un professionnel de la location de matériel de projection. Ainsi nous allons pouvoir déterminer exactement nos besoins en vidéo projecteur, avec des dispositifs dans notre budget que nous aurons pu tester lors du prototypage de l'installation. Nous souhaitons passer par cette phase de location car la moindre différence entre les lumens ou le contraste, influe terriblement sur le prix. Le budget restant limité, nous pensons plus judicieux de tester une journée différents vidéo projecteurs sur le prototype.

L'écran hémisphérique

La conception de cet écran a été un vrai casse-tête, pour que sa construction et sa résistance aux contraintes d'exposition soient optimales par rapport au budget. Finalement une boule de yoga de soixante-quinze centimètres fut gonflée puis plâtrée avec des bandes plâtrées. Nous avons dû attendre une semaine avant de dégonfler le ballon, découper la structure et mettre la première couche d'enduit. Par la suite, nous allons y ajouter encore deux couches d'enduit puis allons la fixer à un écran démontable (afin qu'il soit transportable)

Création de l'écran



V - CONCLUSION

Cette expérience nous donne un avant-goût de ce à quoi consiste la réalisation d'une œuvre. Nous avons été confrontés, et le sommes toujours, à toutes les problématiques de la réalisation d'un projet, allant de la recherche de subvention à la réalisation concrète.

Le fait de ne pas avoir eu de casquettes dans cette équipe nous a permis de voir et s'occuper de toutes les tâches à faire dans la production d'une installation interactive. Il nous a fallu donc comprendre et appréhender toutes les problématiques allant du management, du Game Design, de la gestion d'un stagiaire à la programmation et au graphisme. Du côté humain à l'informatique.

LIENS

Collectif Alineaire <http://www.alinaire.fr/>

Cergy - Le Carreau/Visages du monde <http://www.ville-cergy.fr/culture-loisirs/>

Quelques expositions d'Alineaire : <https://www.youtube.com/watch?v=e5OdEabPv88>
<https://www.youtube.com/watch?v=v7apHwKDIL8>



Projet Conscience dans le cadre de l'exposition "Dans le regard de l'autre"
Installation vidéoludique
Collectif Alineaire