

« Chemins Battus »

documentaire multimédia mobile

« Chemins battus » est une installation multimédia interactive qui propose une réflexion sur le concept de frontière. La « frontière » comme un espace d'attente, de passage, de prohibition, de contrôle et de violence ; une ligne établie et définie que l'être humain doit traverser.

Le contenu de fond du projet est documentaire : un portrait de la vie et de la situation dans le campement de Calais; appelé " The Jungle " ; dans lequel plus de 9000 personnes ont vécu dans des conditions extrêmes ; dans l'espoir et l'attente de franchir cet espace frontalier pour parvenir à leur destination finale : United Kingdom.

Le documentaire met en relief le quotidien de plusieurs personnes, qui partagent l'espoir d'accomplir leur rêve d'une vie meilleure, un futur loin des conflits qu'ils ont dû fuir.



L'installation se compose de trois parties :

A)

La première, une **Projection Vidéo** de 8 minutes (en loop) qui permet au spectateur d'accompagner un groupe de réfugiés/migrants qui marchent en silence, traversant l'obscurité nocturne dans le but de franchir les lignes de frontière. Cette marche, silencieuse, intense et mystérieuse, est la représentation des milliers de kilomètres qu'ils ont dû et doivent encore traverser avant d'arriver à l'étape finale et d'accomplir leur rêve.



B)

La deuxième est une **Carte Territoriale** de l'Europe, l'Asie, et le nord de l'Afrique, dans lequel se observé les pays et ses frontières. C'est une impression de 4mx 2.80m, fixée sur le mur.

C'est une œuvre interactive dans laquelle les visiteurs qui vivent ou ont vécu un parcours migratoire sont invités à laisser un témoignage de leur propre chemin. La phrase:

“Tracez votre chemin”

Si vous avez vécu un parcours migratoire, dessinez-le sur la carte.

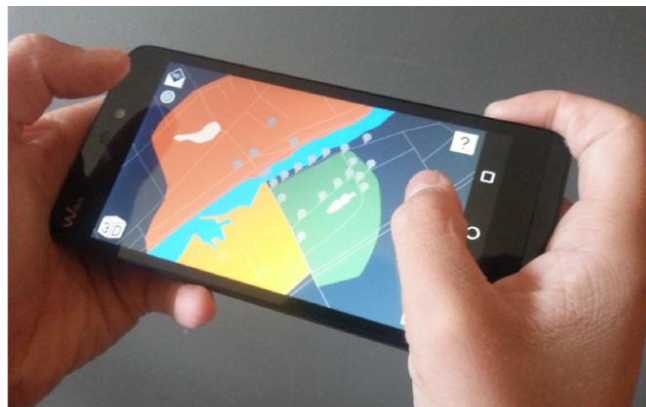
et un marqueur mis a disposition invite à dessiner sur la dite carte la ligne que montre le parcours migratoire.

Une ligne migratoire tracée sur une carte raconte une histoire. Elle décrit un chemin, la trajectoire entre deux points, le territoire traversé, le lieu de départ et le lieu d'arrivée.

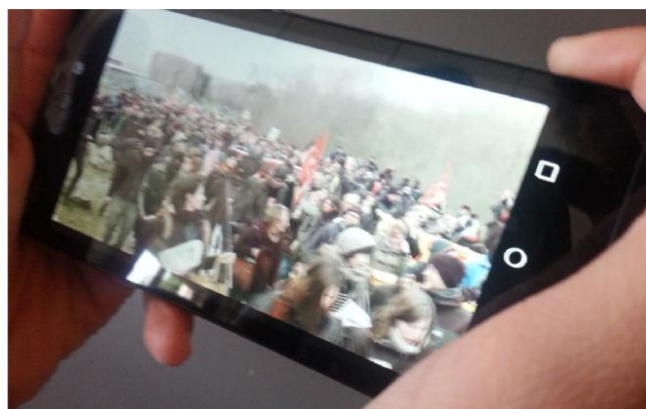
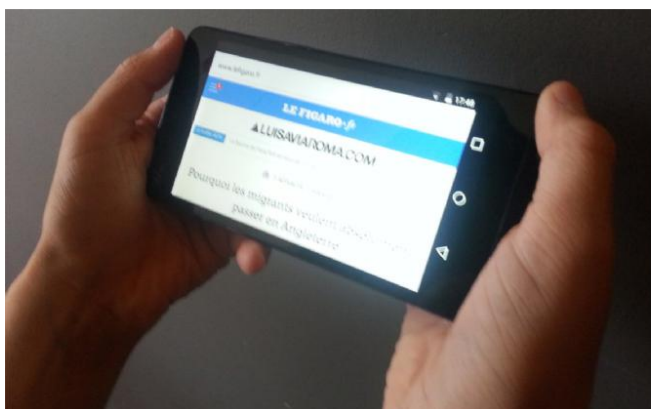
Le geste de tracer cette ligne montre un mouvement, il nous confronte à un déplacement, à un "conflit", à une possible "fuite" pour la recherche d'une vie meilleure.



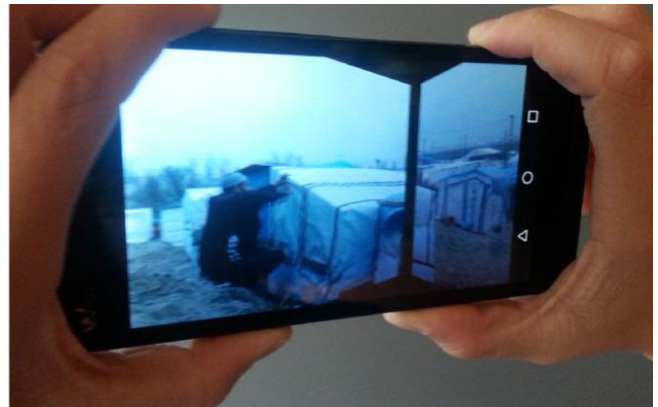
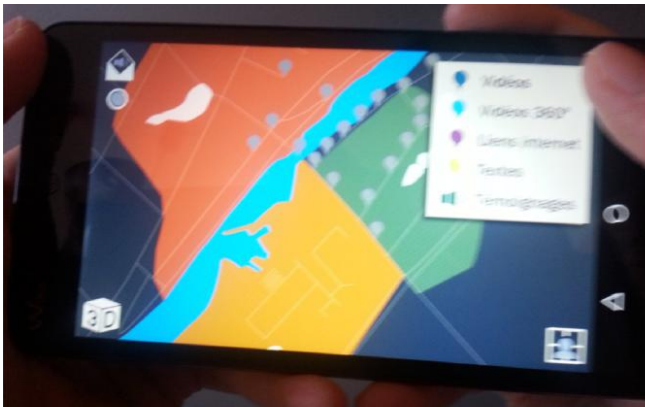
La troisième (le véritable cœur de l'oeuvre) est une **Application Smartphone**, basée sur un système de géolocalisation qui servira d'interface au spectateur dans sa découverte progressive du contenu documentaire sur le campement d'émigrants/ réfugiés de Calais.



Le spectateur est invité à parcourir les rues entourant le lieu d'exposition (dans un rayon de quelques centaines de mètres). Le visiteur se déplacera simultanément dans un lieu virtuel, utilisant l'application comme télé-transporteur pour rentrer dans une réalité complexe : celle du camp de réfugiés de Calais. Le visiteur est amené à fournir un effort concret, à marcher à la rencontre des différents contenus (vidéos, vidéos panoramiques 360°, sites internet et témoignages des visiteurs précédentes) placés selon une configuration géographique précise, conçue au départ du voisinage direct du lieu d'exposition.



Ce n'est qu'en s'approchant suffisamment d'un élément de contenu (proximité détectée et validée par le GPS du smartphone) que le visiteur « débloque » ce contenu et peut y accéder pour en prendre connaissance. Cet effort, cette démarche active à la rencontre du contenu, cette rupture proposée avec le confort auquel on s'attend lorsque l'on visite une exposition, met les visiteurs « en condition » et fait d'eux des témoins privilégiés de ce portrait du quotidien de ces hommes qui attendent et tentent de traverser leur dernière frontière.



Éléments présents dans l'espace d'installation :

1- Panneau explicatif de l'application (annexe 1). Il introduit le concept de l'oeuvre, et la manière d'utilisation de l'application. Il indique le visiteur qui pour naviguer d'une manière complète dans l'oeuvre, il y a à disposition 3 smartphones pour son utilisation. Il montre aussi un QR code à travers duquel le spectateur peut télécharger l'application dans son propre téléphone (application seulement pour l'Androïde, 700Mb)

2-Tablette avec une version demo de l'application, laquelle le spectateur peut consulter sans se déplacer du lieu. Le tablette repose sur un petit rayonnage, dispose d'un système de sécurité (câble en acier)

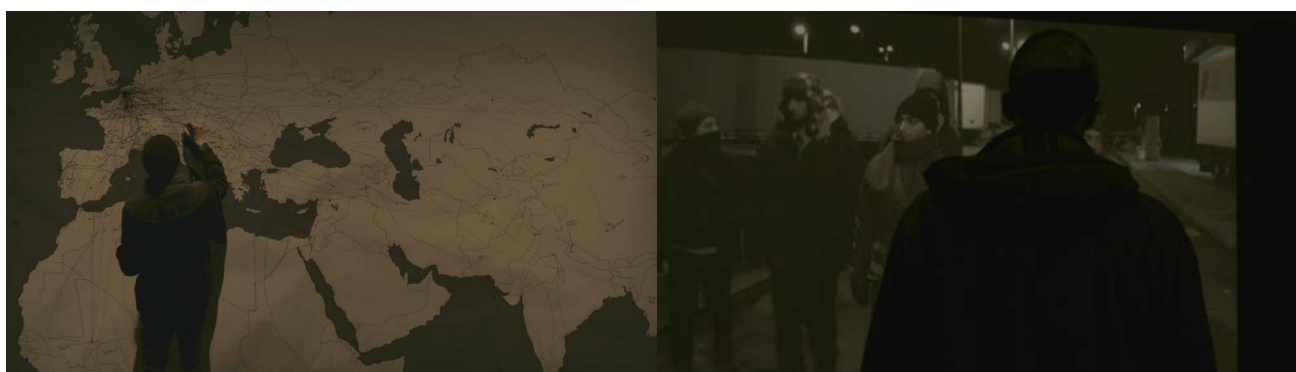
3-Carte géographique d'Europe, de l'Asie et du nord de l'Afrique fixé sur le mur (taille de 4mx 2.80m). La phrase **“ Tracez votre chemin”** indique son caractère interactif. Ce texte est à gauche de la carte. Sous le texte il y a un petit support en bois, où un marqueur est mis à disposition

4- Video projection en loop de 8 min (son stéréo)

Images de l'installation:



- Tablette avec la version demo / vision générale du tablette et du panneau explicatif (mur central).



- Carte géographique interactive (mur gauche) / Projection vidéo en loop (mur droit).

Équipe

Concepción et réalisation

Iván Castiñeiras

Son

Ignacio Canosa

Développement et programmation

Xavier Wielemans

Dessin graphique

Catherine Boutaud

Production

Le Fresnoy Studio National

Contactes

Iván Castiñeiras Gallego

ivan.castineiras@gmail.com

(+351) 933 814 016

(+34) 693 861 196

(+33) 758 784 305

Diffusion et distribution

Iván Castiñeiras Gallego

ivan.castineiras@gmail.com

Natalia Trebik

NTrebik@lefresnoy.net

CHEMINS BATTUS

« Chemins battus » est une installation multimédia interactive qui propose une réflexion sur le concept de frontière. La « frontière » comme un espace d'attente, de passage, de prohibition, de contrôle et de violence ; une ligne établie et définie que l'être humain doit traverser. La nature du projet est documentaire : un portrait de la vie et de la situation dans le campement de Calais, appelé " La Jungle ".

L'œuvre sous forme d'application pour smartphone est une carte où se superposent deux géographies :

- L'espace réel comprenant les couloirs de la partie supérieure du Fresnoy (la mezzanine) ainsi que toutes les rues adjacentes au bâtiment, représentées par un tracé blanc.
- L'espace virtuel recrée « La Jungle », Calais et l'Angleterre, représentés par des zones de couleurs.

Le spectateur est donc invité à parcourir l'espace d'exposition et les rues alentours en se déplaçant simultanément dans le réel et le virtuel. L'application joue donc un rôle de télétransporteur pour entrer dans la réalité du campement de réfugiés de Calais.

Le visiteur est amené à fournir un effort concret, à marcher à la rencontre des différents contenus.

Trois smartphones sont disponibles à l'accueil. Le spectateur doit s'en servir pour pouvoir se déplacer dans l'œuvre.



UTILISER L'APPLICATION

Navigation

Pour découvrir l'œuvre, vous devez demander un smartphone à l'accueil. Une fois à votre disposition, vous pouvez sortir à l'extérieur de l'édifice et commencer votre parcours.



Les boutons

Scan
Maintenez votre doigt sur ce bouton pour scanner les points portraits et phrases rencontrés au long du parcours et activer les points sur la carte.

Témoignage
Afficher/masquer les témoignages audio laissés par les visiteurs qui vous ont précédé (*).



Enregistrement
Démarrer/arrêter l'enregistrement de votre propre témoignage audio (max 20 secondes) qui sera immédiatement ajouté à la carte.
Attention, un seul témoignage par visite (*).

(* En l'absence d'accès à internet et/ou de suivi GPS, certaines fonctions ne seront pas accessibles.

Les points

À chaque point sur la carte correspond un contenu. En cliquant une fois sur ce point, vous pouvez accéder à son résumé. Une fois que vous vous êtes rapproché physiquement du point, celui-ci s'active. Vous pouvez ainsi accéder à son contenu en double-cliquant dessus.



Point GPS
Marchez jusqu'au point indiqué sur la carte. Une fois que vous êtes arrivé, celui-ci s'active.
Activé/Désactivé
Icons for Video, Video 360°, and Internet link.

Point Scan
Trouvez le portrait/la phrase imprimé et affiché à cet endroit. Scannez-le au moyen du bouton SCAN pour activer le marqueur.
Activé/Désactivé

Point Témoignage
Ces points sont déjà activés, vous pouvez les écouter en cliquant dessus.

Version DÉMO

Le spectateur peut découvrir les contenus sans se déplacer. Regardez une version démo sur cette tablette.

Version COMPLÈTE

Le spectateur doit se déplacer pour découvrir les contenus. Ce mode ne fonctionne qu'à proximité du Fresnoy (position GPS). Demandez un smartphone à l'accueil et sortez pour commencer le parcours de l'œuvre.

TÉLÉCHARGER L'APPLICATION

Taille de l'application : 700Mb
Uniquement pour Android, téléchargeable grâce au QR Code ou au lien internet ci-contre.
L'application fonctionne en deux modes : " complet " ou " démo " (choix au démarrage).
Le mode " complet " ne fonctionne qu'à proximité du Fresnoy (position GPS).
Si vous lancez l'application ailleurs, utilisez le mode " démo ".



<http://app.lefresnoy.net/P18lvan/geounlocked.apk>