A LA DÉCOUVERTE DE

SHIMAORE

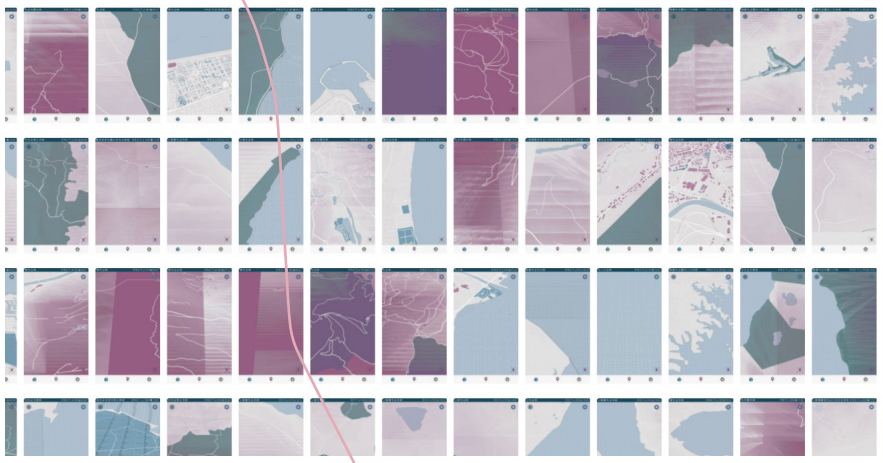
MELISSA VACA SANDRINE BEAUD SARAH LE JOUBIOUX - FERNANDEZ

C O N T E X T E

Dans le cadre de l'atelier IDEFI CreaTIC, mis en relation avec l'oeuvre Sistress ainsi que l'urban game Brickx, nous avions comme projet de générer des histoires avec des cartographies tiré de ce jeu et des informations prélevées sur le territoire de Mayotte. Ce projet se fonde donc sur les données récoltées sur place traitées par la suite par un dispositif resté sur Chambéry. Il nous fallait alors imaginer ce dispositif récoltant en temps réel la parole des étudiant. es ainsi que des personnes interviewées, pour les retranscrire sur cette carte.

P I T C H

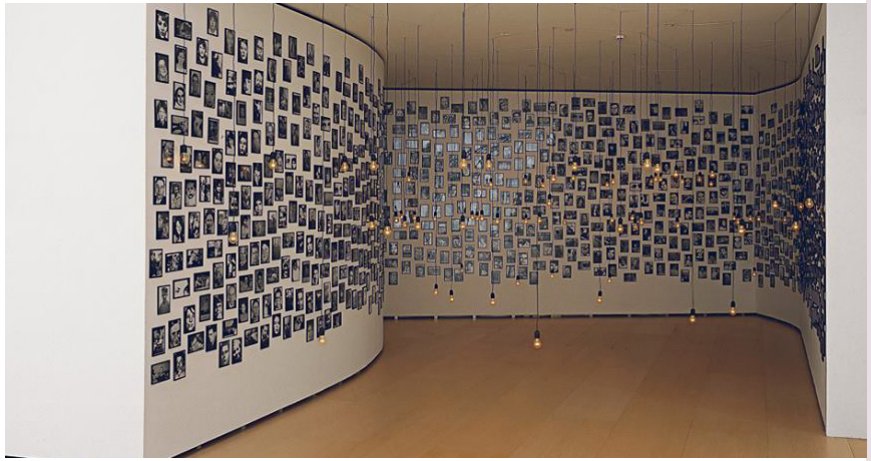
Découvrez par le dispositif artistique «Shimaore» la langue traditionnelle Mahoraise. Durant une semaine, vous voyagerez à travers ce territoire connecté en temps réel à la manière des explorateurs . Chaque jour vous découvrirez de nouveaux mots et vous vous déplacerez avec nos étudiants. Mais ne vous inquiétez pas, si vous loupez l'installation, vous pourrez toujours jouer à notre jeu de société !



impression du support papier avec les 600 screenshots Brickx, 6 tableaux Pinterest de 6 chatouilleuses.

B b	B ɓ	D d	Ɗ ɗ	E e	F f	G g	H h	I i
[b]	[ɓ]	[d]	[ɗ]	[e]	[f]	[g]	[h]	[i]
K k	L l	M m	N n	O o	P p	R r	S s	T t
[k]	[l]	[m]	[n]	[o]	[p]	[r]	[s]	[t]
V v	V̄ v̄	W w	Y y	Z z				

Alphabet Shimaore



Christian Boltanski : Humain. 1994

O B J E C T I F S

Notre envie première est de faire ressortir avant tout les échanges des étudiant.es avec la population Mahoraise.

Le but de notre dispositif est de permettre aux étudiant.es de rencontrer un maximum de personnes de manière hasardeuse et que cette diversité d'échange leurs permettent de découvrir un peu plus de la diversité culturelle, des paysages, du territoire, de la communauté. Cette découverte amènera également à l'apprentissage de langue Mahoraise intitulée «Shimore».

En effet, nous souhaitons que les étudiant.es apprennent un peu plus de la langue natale de Mayotte à chaque échange et déplacement. Il s'agit d'un voyage linguistique.

Il s'agit d'un voyage linguistique qui va permettre de récolter et faire perdurer la langue, cette accumulation de traces par les étudiant.es va permettre de créer une mémoire collective. Ce projet s'inspire des ambitions de Boltanski qui souhaite « Garder une trace de tous les instants de notre vie, de tous les objets qui nous ont côtoyés, de tout ce que nous avons dit et de ce qui a été dit autour de nous... »

DEROULEMENT

1

RENCONTRE **MAYOTTE**

Dans ce dispositif, l'étudiant va demander à chaque personne qu'il souhaite de lui apprendre un mot dans la langue Shimaoré.

RÉCUPÉRATIONS DONNÉES **MAYOTTE**

Ce mot en Shimaoré sera alors capté par l'étudiant à la position exacte où il a été donné de manière sonore et écrite. Les coordonnées GPS sont enregistrées avec une application de type Google Maps.

2

TRAITEMENT DONNEES **CHAMBERY**

Ces informations sont envoyées par la suite par messagerie dès qu'ils sont enregistrés dans le téléphone et transmis aux personnes restés à Chambéry. Les informations sont ensuite traitées à Chambéry et le mot qui a été apprit est automatiquement inscrit sur un calque transparent de la carte de Mayotte contenant les données GPS envoyées par les étudiant.e.s. Celle-ci sera superposée sur les 600 cartes Siresse (imprimés) afin de créer un nuage d'information. C'est un robot programmé qui va réécrire chaque nouveau mot sur la carte.

3

JEU **CHAMBERY**

Les mots inscrits sur l'oeuvre Siresse aux positions où ils ont été géolocalisés par le calque seront remis en forme sur les cartes. Ces cartes Siresse feront l'objet de la création d'un jeu de société ludique pour apprendre le Shimaoré.

ORGANISATION

Chaque jour, les étudiant.es vont devoir parcourir une zone imposée à Mayotte afin qu'ils. elles ne restent pas au même endroit avec les mêmes personnes. Cela va permettre de compléter la carte de manière aléatoire et hétérogène. rappelant l'ambitieux projet de Pauline Delwaulle intitulé *Terra Incognita*. Dans cet œuvre, l'auteure a réalisé une installation numérique interactive d'une carte du monde, entièrement créée avec les noms des lieux du monde.

Pauline Delwaulle. Terra Incognita. 2014

Chaque jour, une zone de la carte imposée se remplira par des mots, puis au bout de cette semaine de workshop, la carte sera complétée et terminée. Elle sera par la suite analysée et les mots encre lisibles seront choisies et réinscrit sur les cartes Siresses.

Ces mots seront replacés là où ils ont été inscrits sur les cartes Siresse aléatoirement. Nous souhaitons donc matérialiser le langage sur un endroit qui n'est pas dans la pièce, qui n'est pas dans le temps réel mais sur une carte, à contrario du projet d'Aram Bartholl, qui a souhaité dans ses installations « MAP, matérialiser Google Maps dans les lieux qu'il avait auparavant choisit de manière immatérielle

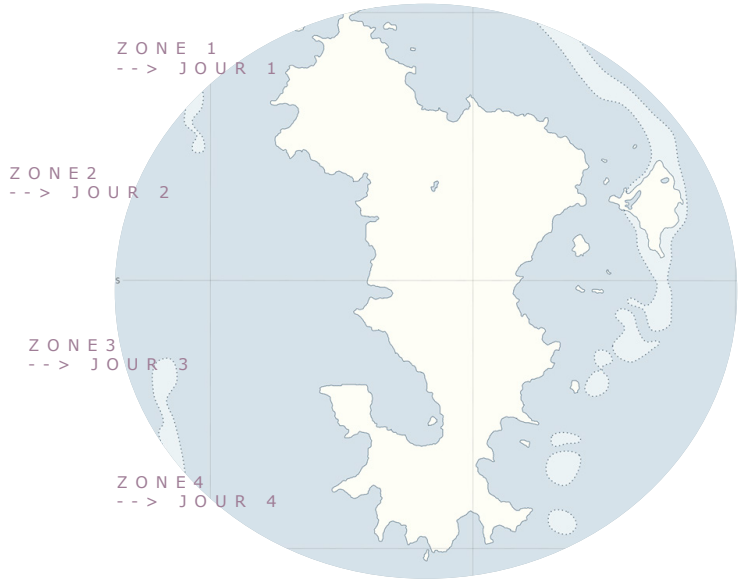
Adam Bartholl. Map. 2006-2010

P E R I M E T R E

Ce dispositif s'adresse aux étudiant.es ayant la possibilité d'aller sur place, à Mayotte, car ils.elles pourront apprendre tout en se déplaçant dans le territoire, mais également aux personnes restées en France, puisqu'à la fin de ce projet, un jeu de carte sera proposé afin d'apprendre le Shimaoré en s'amusant..

CONTRAINTES / LIBERTES :

Les étudiant.es à Mayotte auront chaque jour une nouvelle zone imposée qu'ils devront parcourir dans la journée afin de diversifier les échanges, ainsi que les endroits visitées. Les personnes interviewées peuvent leurs apprendre n'importe quel mot de leur choix, les étudiant.es n'ont pas le droit de demander un mot en particulier, il faut laisser place au hasard. Ils devront envoyer en temps les données récoltées. Ce travail de recherche se doit d'être un voyage intéressant et non une contrainte. Il est donc plus favorable qu'ils.elles puissent découvrir un maximum de personnes et de lieux, mais également d'en apprendre d'avantage sur la langue, les coutumes, paysages et personnes.



Carte de Mayotte des zones à explorer pour les explorateurs

RESSOURCES / DISPOSITIF :

Pour ce projet, les étudiant.es qui sont à Mayotte ont besoin d'un smartphone comprenant l'application Twitter afin d'enregistrer leur position GPS, pour pouvoir cartographier leurs déplacements et emplacements. Ils en auront également besoin pour capter le son, inscrire le mot et l'envoyer par Twitter en « # » sur le compte @ProjetShimaore

Il sera également demandé d'avoir à Chambéry une carte de Mayotte imprimée en grand format et de type calque. Celle-ci sera posée au sol, par dessus l'oeuvre Siresse afin que chaque mot se retrouvent sur les deux. Cette carte calque de Mayotte aura une parfaite échelle de grandeur enregistrée dans le programme du robot. Cette opération est nécessaire pour que celui-ci puisse se repérer et inscrire les mots aux endroits souhaités.

DANS LE SAC DE L'EXPLORATEUR...

POUR EXPLORER....

Smartphone
pour capter
LE SON
DONNEE GPS

+

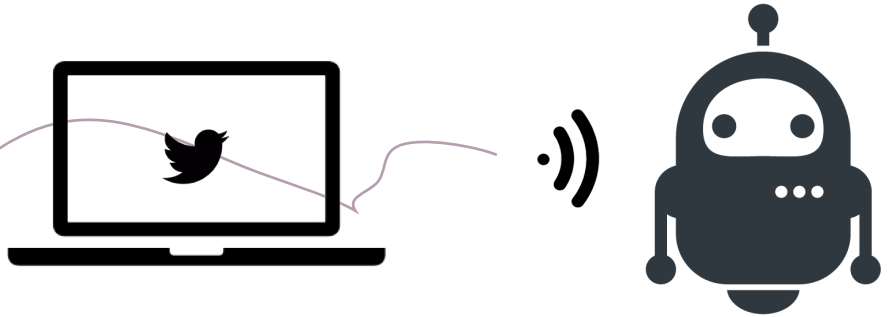
Carte d'exploration
de Mayotte

RESSOURCES / DISPOSITIF :

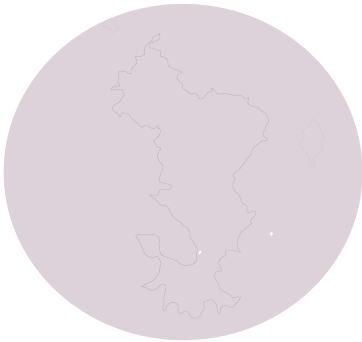
Pour pouvoir traduire ses données et les inscrire sur les cartes (calque de Mayotte et Siresse), il faut au préalable qu'un ordinateur récupère les informations envoyées par « # » (GPS et mot). Par le biais d'un script ces informations seront envoyés au robot : ce texte doit donc être analysé et vectorisé sous forme de déplacement pour que le robot le réécrive par la suite. L'information est envoyée à celui ci par interface WIFI.

Nous avons donc également besoin d'un robot capable de retranscrire le mot reçu sur la carte calque de Mayotte. Celui-ci doit être capable de rouler, se déplacer pour pouvoir inscrire les mots sur les coordonnées exactes d'où ils ont été envoyés. Ce robot (type Miniskybot) inscrira ces coordonnées sur le calque imprimée posée au sol, par dessus l'oeuvre Siresse.

MATERIELS DEMANDE A CHAMBERY....

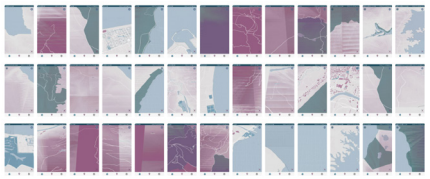


MINISKYROBOT



Carte calque

MAYOTTE



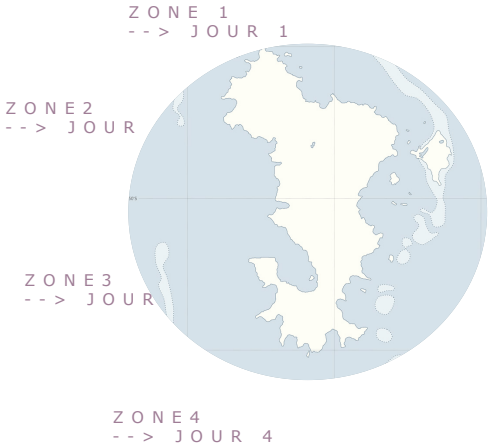
600 Cartes SIRESSE

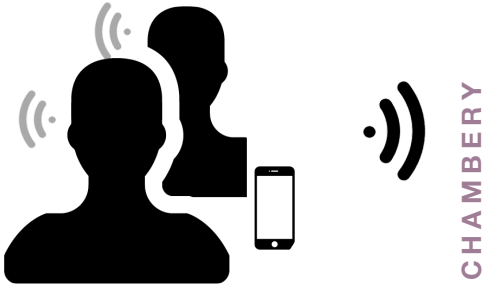
1

RENCONTRES

RECUPERATIONS DONNÉES

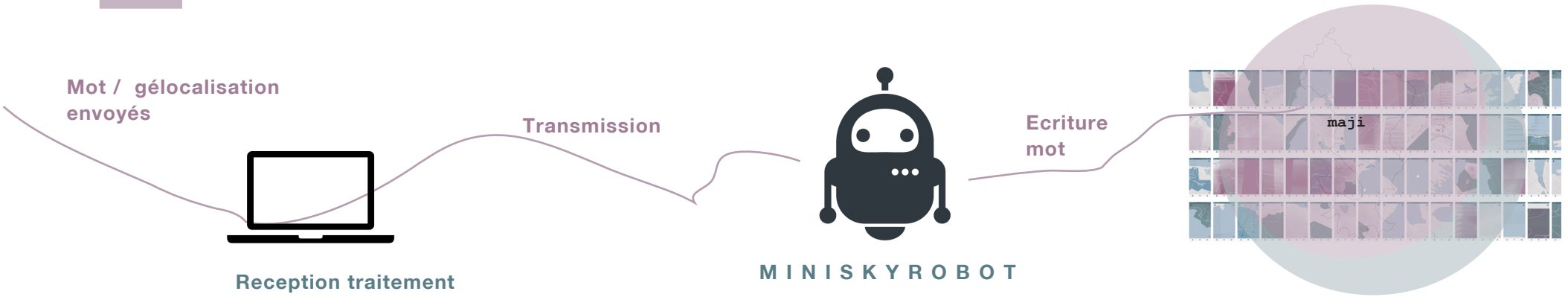
PENDANT
5 JOURS



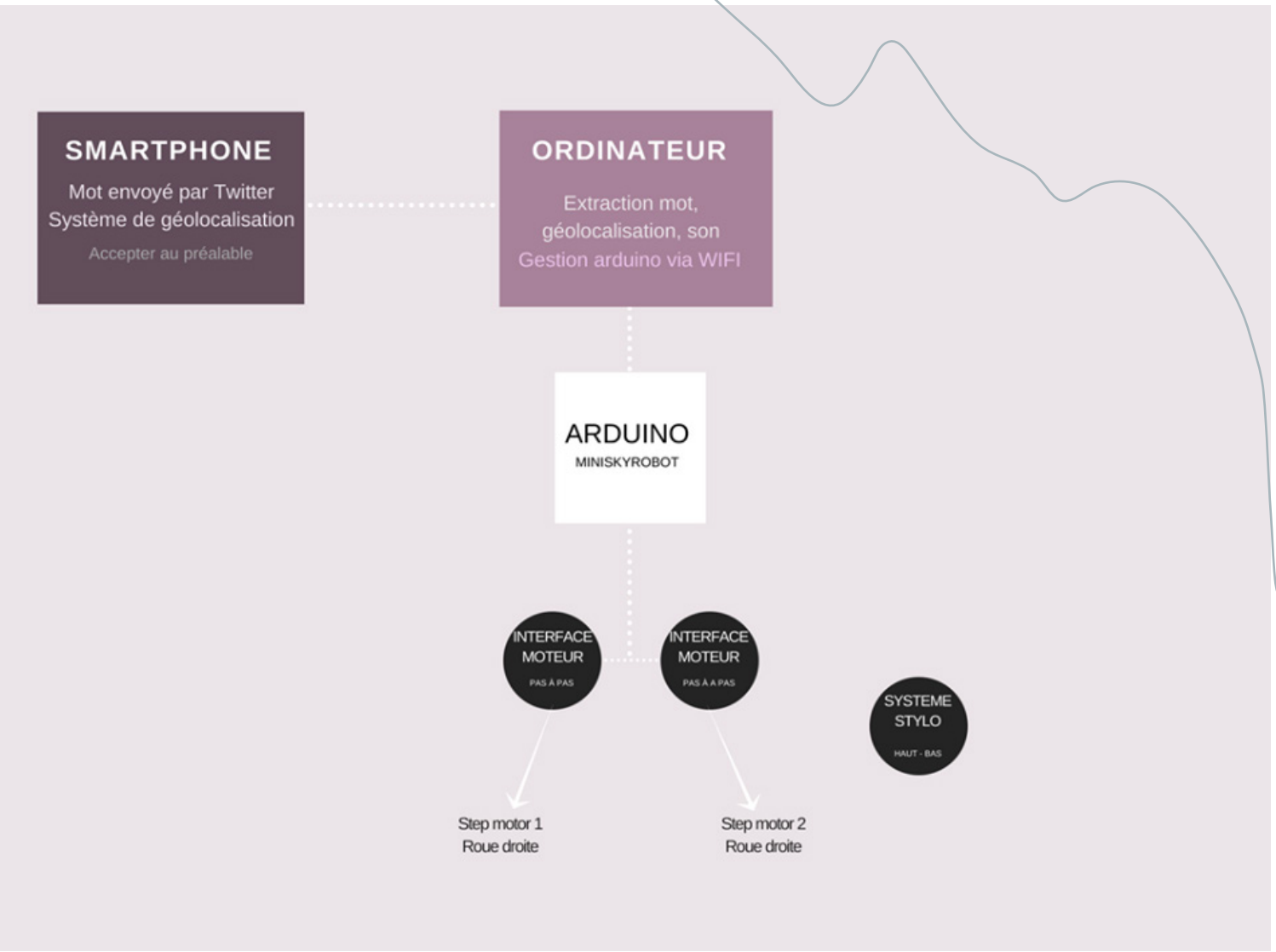


2

LE TRAITEMENT DES DONNÉES À CHAMBÉRY...



EXPLICATIONS DU TRAITEMENT DES DONNEES DU SMARTPHONE JUSQU'AU ROBOT



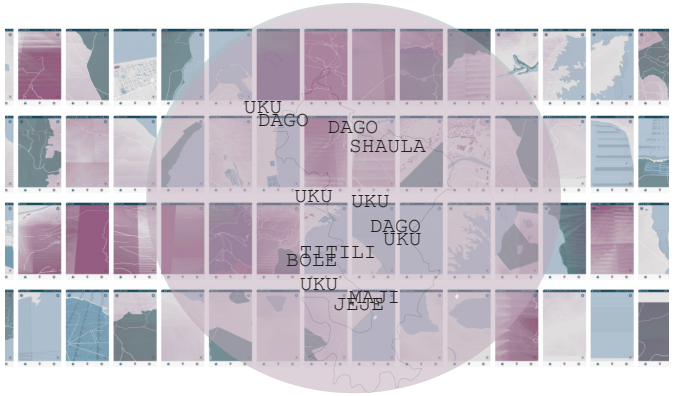
J E U

Après avoir obtenu des « nuages » de mots superposés sur le calque - carte de Mayotte , nous avons extraits les mots encore lisibles sur l'oeuvre Siresse et nous les avons rassemblés sur ces 600 cartes, aux endroits exactes où ils ont été inscrits au préalable. La disposition des mots se fera alors de manière hasardeuse, car ils traduisent les endroits où ils ont été inscrits sur le calque de la carte Mayotte. Ainsi, une carte peut contenir un, ou plusieurs mots, voir aucun.

R E A L I S A T I O N

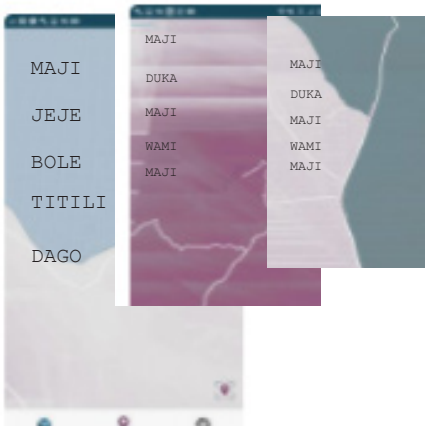
Les différentes cartes de l'oeuvre Siresse seront ensuite découpées afin de recréer des cartes de jeu. Les mots les plus lisibles seront ensuite rassemblés par cartes en fonction de leurs points de géo-localisations puis seront ré-imprimés sur celles-ci. Chaque carte sera, enfin, prise en photo avec l'application Aurasma, afin de la relier à une bande son enregistrée à Mayotte, qui contient la prononciation des mots présents sur celle-ci.

3 UNE SEMAINE APRÈS... LE JEU



Remise en forme des mots sur l'oeuvre Siresse

Découpage cartes



CARTES DE JEU SIRESSE X600

P R I N C I P E

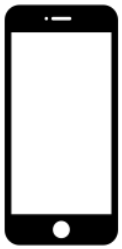
Le principe du jeu s'inspire du Karuta, un jeu traditionnel japonais : celui-ci est centré autour des cents poèmes du *Hyakunin Isshu*, où un orateur doit lire la première moitié d'un poème, afin que l'un des joueurs en compétition, trouve la seconde moitié avant les autres. Les cartes sont disposées sur le sol et le jeu est basé sur la mémoire et la rapidité. Dans notre cas, les cartes à retrouver seront les morceaux de la carte de Mayotte avec les mots en Shimaore inscrit dessus. Dans un but d'apprentissage et pour améliorer la compréhension, la traduction des mots sera présente au dos de la carte, que le joueur pourra regarder une fois la partie gagnée.

I N T E R E T S

Apprendre des mots Shimaoré de manière ludique en s'amusant. Encourager l'intérêt pour la langue, en dehors de Mayotte. Faire perdurer la langue traditionnelle Mahoraise.

R E S S O U R C E S N E C E S S A I R E S P O U R J O U E R

600 CARTES
À JOUER



SMARTPHONE
+ APPLICATION
AURASMA

NOMBRE DE
JOUEURS : 2 À 10

DÉROULEMENT JEU

Les joueurs vont disposer un nombre de cartes, en fonction de leur nombre, de manière aléatoire sur une surface plane. Pour débuter la partie, il faudra choisir un premier maître du jeu, tus les autres joueurs seront dos aux cartes jusqu'au signal de départ. Le Maître du Jeu doit prendre son smartphone afin de scanner une carte aléatoire, de son choix, avec l'application Aurasma. Celle-ci lance la bande audio associée, qui va annoncer les mots présents sur la carte. Les cartes ne doivent pas être déplacé ni touché à la manière d'un mikado, le Maître du Jeu devra donc scanner une carte visible par tous.

À la fin de l'enregistrement, les joueurs pourront se retourner et tenter de retrouver la carte correspondante à la bande sonore écoutée. Une fois que la personne/l'équipe a trouvé la carte correspondante à la bande son, elle la récupère et peut lire la traduction des mots qui se trouvent à l'arrière de la carte. Le joueur ou l'équipe devient le Maître du Jeu pour le prochain tour.

B U T D U J E U

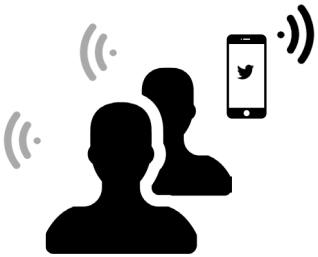
Récupérer le plus de cartes possible.

M O D E D E J E U

- Mode compétitif : Chaque joueur ou équipe jouent les uns contre les autres et doivent rassembler le plus de carte pour remporter la partie.
- Mode collaboratif : Trouver les cartes dans un temps imparti court, en s'entraidant.

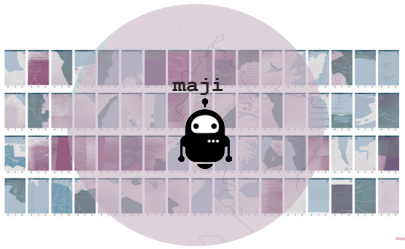
EXPERIENCE UTILISATEUR

L'étudiant se promène dans une zone avec son téléphone qui le géolocalise

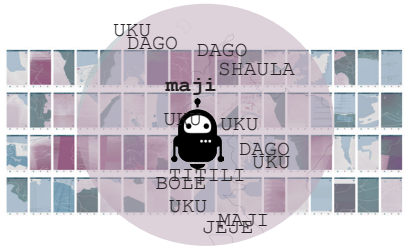


Il enregistre un mot Mahorais et l'envoie par Twitter

Mot + GPS + Sons traités et convertis en script



Le robot reçoit le script et l'inscrit sur les cartes



Une carte est lue avec l'application et les joueurs doivent la retrouver

Les joueurs se réunissent autour des cartes avec l'application Aurasma

Les cartes sont découpées pour devenir le jeu

R E M E R C I E M E N T S

MARC VEYRAT GHISLAINE AZEMARD

CAROLE BRANDON GHISLAINE CHABERT

EDWIGE LELIEVRE

IDÉFI-CRÉATIC

CHAIRE UNESCO / ITEN

CENTRE DE VEILLE ET D'INNOVATION /// PARIS

100 NOTIONS /// LES ÉDITIONS DE L'IMMATÉRIEL

DÉPARTEMENT COMMUNICATION HYPERMÉDIA /// LLSH

USMB

MASTER CEN /// UNIVERSITÉ PARIS 8

MAIRIE DE CHAMBÉRY

CITÉ DES ARTS /// VILLE DE CHAMBÉRY

FORMASUP PAYS DE SAVOIE

CUFR MAYOTTE

DAC MAYOTTE

SIGYGAMBIS

BRICKX

Elefab