



Cours Projet III " Hacker à Cœur"

Hacker à coeur

CARDOSO Syriana
CANTINI Pablo
EL HANNACH Naël
HAGEGE Ilan
BLONDIAU Cloë

2025-2026
Bachelor HUMAN-IT

Remerciements

Nous souhaiterions adresser de la gratitude envers toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de ce projet. Tout particulièrement au service du FABLAB de l'école, notamment à Mme.KITTEL pour ses conseils et sa disponibilité tout au long de ce projet.

Nous tenons également à remercier Mme.Borderie, pour son aide précieuse concernant les œuvres et les références artistiques, qui ont fortement enrichi notre réflexion et notre démarche créative.

Enfin, nous adressons nos remerciements pour l'ensemble des professeurs qui ont encadré les cours de projet tout au long de ce semestre, M.Reynal, Mme. Pétrova et M.Delecluse pour leur encadrement et leur aide qui nous on était précieuse pour peaufiner l'avancement du projet.

Sommaire

[Remerciements](#)

[Sommaire](#)

[Introduction](#)

[Analyse notionnelle](#)

[Cheminement](#)

[Solutions techniques](#)

[Le montage](#)

[I. Objectif de la démarche de montage](#)

[II. Méthode de travail et étapes du montage](#)

[III. Lien entre le montage et le projet "Hacker à cœur"](#)

[Détection émotionnelle](#)

[I. Objectif de la démarche](#)

[II. Méthode de travail et étapes](#)

[III. Lien avec le projet « Hacker à cœur »](#)

[IV. Résultat, limites et bilan](#)

[Système de choix](#)

[I. Objectif de la démarche](#)

[II. Méthode de travail et étapes](#)

[III. Lien avec le projet « Hacker à cœur »](#)

[IV. Résultat du montage, limites et bilan](#)

[Scénographie](#)

[I. Objectif de la scénographie](#)

[II. Méthode de travail et étapes de mise en place](#)

[III. Lien avec le projet « Hacker à cœur »](#)

[IV. Résultat, limites et bilan](#)

[Réalisation du projet](#)

[Conclusion](#)

[Index](#)

[Références](#)

[Bibliographie](#)

Introduction

Le projet “Hacker à cœur” s’inscrit dans le cadre du projet°3 du bachelor HUMAN-IT, il explore de nombreux mécanismes tel la manipulation du spectateur à travers la modification d’un court métrage interactif, un des point essentiel du projet. En plaçant le public au centre du dispositif narratif, le projet cherche à questionner l’illusion de liberté et de contrôle offerte par certains systèmes interactifs.

Cette approche s’inscrit dans une réflexion plus large sur la manière dont les dispositifs narratifs contemporains donnent au spectateur le sentiment d’agir, tout en orientant subtilement ses choix et son interprétation de l’histoire.

En règle générale, le cinéma repose sur une narration linéaire, dans laquelle le spectateur adopte un rôle passif, ne faisant que suivre un récit prédéfini. L’objectif de ce projet était de détourner cette logique en utilisant le montage comme principal outil de transformation.

Il s’agissait de transformer le spectateur en acteur du récit, en l’impliquant directement dans le déroulement de l’histoire à travers un système de choix. Ces choix conduisent à plusieurs trajectoires narratives possibles et à six fins différentes, renforçant ainsi l’illusion d’un pouvoir décisionnel réel.

Pour cela nous avons décidé de créer comme une sorte de terrain de jeu en remodelant un court métrage déjà existant, afin de recomposer une narration à travers l’ajout et suppressions de scènes existantes ou non.

Ce choix de partir d’une œuvre déjà constituée s’inscrit dans une logique de détournement : plutôt que de créer un récit sans sens, le projet cherche à comprendre un système narratif existant, à en identifier les règles et les limites puis à le reconfigurer pour lui donner un nouveau sens.

Le projet ne se limite pas à une approche stricte technique du hacking. Il vient mettre en avant une réflexion critique sur le détournement des notions clefs, comme l’image que nous nous faisons du hacker et du hacking, souvent associé à des images que nous nous faisons à travers des stéréotypes projeté dans les films, livres, etc...

Ces représentations participent à construire une vision du hacking comme une pratique froide, illégale et déshumanisée, centrée uniquement sur la maîtrise technique et la transgression.

Car le hacking peut également être compris comme des actions capables de « hacker » un système déjà établi, qu’il soit narratif, médiatique ou émotionnel.

Dans ce projet, le hacking est envisagé comme un geste symbolique et créatif, consistant à détourner des structures existantes pour en révéler les mécanismes internes et les zones de contrôle.

À l'image de certains événements historiques ayant bouleversé des structures de pouvoir existantes, notre démarche consiste à nous introduire dans le système émotionnel du public, en nous appuyant sur des leviers narratifs et interactifs destinés à influencer sa perception et ses choix.

L'absence de système d'intelligence artificielle ou de détection émotionnelle renforce cette intention car ici la manipulation ne repose pas sur une analyse automatisée du spectateur, mais sur des choix de montage, de rythme, de mise en scène et de scénographie. Le public est ainsi confronté à un dispositif qui agit directement sur son ressenti et son interprétation, tout en lui laissant croire qu'il maîtrise pleinement l'expérience

Analyse notionnelle

Pour débiter ce projet nous avons, chacun de notre côté, étudié les différentes notions qui se retrouvaient dans le sujet "Hacker à cœur", puis nous avons regroupé toutes nos idées, en regardant si certains de nos idées sur les notions pouvait avoir des liens et des cohérence afin de pouvoir obtenir un début de piste pour commencer le projet.

Cette première phase de recherche individuelle puis collective a été essentielle, car elle nous a permis de confronter nos interprétations et nos références. Cette méthode de travail s'inscrit dans une démarche de réflexion critique, où le sens ne naît pas immédiatement, mais se construit progressivement par l'analyse, la discussion et la mise en relation des idées. Le projet ne se développe donc pas ex nihilo, mais à partir d'un ensemble de références culturelles, sociales et artistiques qui nourrissent notre réflexion.

Le sujet met en lien deux notions qui peuvent être perçues comme contraires l'une à l'autre, mais en réalité nous y trouvons un lien.

Dans le sujet, nous retrouvons la notion du hacker, figure de l'illégalité, de la menace et de l'informatique, qui s'est construite autour d'une image de froideur et d'isolement. En effet, le cinéma, les livres ou les jeux vidéo ont été les points majeurs pour la diffusion, ce qui a fortement contribué à la circulation de ces stéréotypes, qui, avec le temps, ont été répétés et renforcés. Aujourd'hui, lorsque l'on parle du hacker, dans la plupart des cas, nous avons une vision assez commune de ce que pourrait être un hacker : nous y voyons un jeune individu solitaire avec une capuche, derrière des écrans noirs avec du codage et des écritures vertes, pouvant entrer dans des systèmes complexes en contournant des systèmes de sécurité, en exerçant cette action dans le but de détruire de grandes sociétés. Dans les films, nous pouvons le voir un peu comme des anti-héros.

Ces représentations participent à la construction d'un imaginaire collectif très marqué. Comme l'explique le sociologue Erving Goffman, certaines figures sociales deviennent reconnaissables à travers des codes visuels et narratifs répétés, jusqu'à se figer comme des stéréotypes. Le hacker devient alors un personnage presque mythifié, réduit à une posture visuelle et comportementale, éloignée de la diversité réelle des pratiques.

Si nous nous penchons sur les séries ou les films qui ont pu contribuer à la diffusion de ces stéréotypes, nous pouvons retrouver *Hackers* (1995), *Matrix* (1999) ou encore la série *Mr. Robot* (2015). Dans ces films et séries, nous retrouvons le hacker comme un personnage isolé de la société, excellent dans l'informatique, avec beaucoup de logique mais avec un côté vulnérable, évoluant dans un univers sombre et technique. Dans ces représentations, le piratage informatique apparaît comme un acte effaçant la dimension humaine, émotionnelle, éthique et la complexité réelle des processus techniques.

Le cinéma et les séries ont souvent tendance à simplifier l'acte de hacking pour des raisons narratives, en donnant l'illusion d'un geste rapide, fluide et presque magique. Cette simplification efface le temps, la réflexion, l'échec et la dimension collective pourtant essentiels au hacking réel. Elle contribue également à renforcer l'idée d'un hacker tout-puissant, mais déconnecté de toute responsabilité émotionnelle ou morale.

Plusieurs références issues du cinéma, de l'art numérique, de la musique et de la théorie ont nourri cette démarche.

Une référence essentielle de notre projet est *Black Mirror : Bandersnatch* (2018). Ce film interactif propose au spectateur de faire des choix qui influencent directement le déroulement de l'histoire. Cette œuvre remet en question la narration linéaire traditionnelle et introduit l'idée d'un film à plusieurs versions possibles. Notre projet s'en inspire, tout en s'en distinguant : au lieu de choix conscients et explicites, ce sont les émotions inconscientes du spectateur qui orientent le récit. Le film ne répond plus à une décision rationnelle, mais à une réaction émotionnelle.

Dans la même logique, *Kinoautomat* (1967) de Radúz Činčera constitue une référence historique majeure. Considéré comme le premier film interactif, il permettait au public de voter collectivement pour décider de la suite de l'histoire. Cette œuvre montre que la volonté d'impliquer le spectateur dans la narration existe depuis longtemps. Notre projet prolonge cette idée en utilisant des technologies contemporaines, en supprimant le vote explicite pour laisser place à une interaction émotionnelle plus subtile.

Le travail de l'artiste Rafael Lozano-Hemmer a été une source d'inspiration importante pour notre projet. Dans ses installations, comme *Pulse Room* ou *Surface Tension*, il utilise des capteurs biométriques, des caméras et des dispositifs interactifs pour transformer la présence physique et les données corporelles du public en œuvre d'art. Ce qui nous a particulièrement inspirés est sa manière de rendre le spectateur indispensable à l'existence de l'œuvre.

De la même façon, dans notre projet, le film ne peut exister sous une forme définitive sans les émotions du public, qui deviennent une matière artistique à part entière.

Le collectif TeamLab s'inscrit également dans cette démarche. Leurs installations immersives réagissent aux mouvements et à la présence des visiteurs, créant des œuvres en perpétuelle transformation. Cette approche nous a inspirés l'idée d'un film comme environnement vivant, qui s'adapte à ceux qui le regardent, plutôt qu'un simple objet à consommer passivement.

Notre projet s'appuie sur le concept d'*affective computing*, développé notamment par Rosalind Picard, qui désigne la capacité des machines à reconnaître, interpréter et réagir aux émotions humaines. Cette discipline est aujourd'hui utilisée dans de nombreux domaines, comme le marketing, les jeux vidéo ou la surveillance. Ce qui nous intéresse est de détourner cette technologie de ses usages utilitaires ou commerciaux pour l'intégrer dans une démarche artistique et critique. Le programme ne cherche pas à optimiser une expérience ou à influencer un comportement, mais à questionner la relation entre émotions, images et narration.

Les musiques adaptatives utilisées dans les jeux vidéo, comme dans *The Last of Us* ou *Red Dead Redemption*, ont également influencé notre réflexion. Dans ces œuvres, la musique change en fonction de la situation du joueur, de son niveau de stress ou de danger. Cette logique nous a inspiré l'idée que le cinéma pourrait lui aussi devenir adaptatif, non pas en fonction des actions du spectateur, mais de son ressenti émotionnel.

Le travail de Brian Eno sur la musique générative va dans le même sens. Ses compositions ne sont jamais identiques et se recomposent en temps réel selon des règles algorithmiques. Notre projet transpose cette idée au cinéma : le film devient un système ouvert, capable de produire différentes versions de lui-même.

Enfin, notre projet est nourri par des réflexions théoriques, notamment celles de Roland Barthes dans *La mort de l'auteur*. Barthes affirme que le sens d'une œuvre ne dépend pas uniquement de son créateur, mais aussi de celui qui la reçoit. Notre projet pousse cette idée à l'extrême : le spectateur ne se contente plus d'interpréter le film, il en modifie directement la structure narrative par ses émotions.

À l'inverse de la critique de la passivité du spectateur formulée par Guy Debord dans *La Société du spectacle*, notre projet cherche à redonner au public un rôle actif, même involontaire. Le spectateur devient un acteur du film, sans interface visible, simplement par sa réaction émotionnelle.

À travers ces références, notre projet s'inscrit dans une continuité artistique et conceptuelle qui interroge la forme du cinéma, le rôle du spectateur et l'usage des technologies émotionnelles. Il propose un cinéma adaptatif et émotionnel, où le film

n'est plus une œuvre figée mais un système vivant, influencé par ceux qui le regardent. Ces références nous ont permis de construire un projet à la croisée de l'art, de la technologie et de la réflexion critique.

Les médias grand public ont renforcé cette vision en amalgamant systématiquement le hacking avec la criminalité numérique, alimentant ainsi les craintes et l'inquiétude du public face à ces pratiques. Le terme « hacker » est souvent utilisé pour désigner des actes de cybercriminalité. Cette confusion entre hacker, pirate informatique et cybercriminel participe à une vision anxiogène du numérique. Le hacker est donc devenu une menace invisible, sans visage, incarnant la peur de systèmes que l'on ne comprend pas. Cette approche contribue à détacher le hacking de toute intention éthique ou créative.

Comme le souligne Pekka Himanen dans *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, cette vision médiatique occulte l'existence d'une éthique hacker fondée sur la passion, la curiosité et le partage. Le hacker n'est pas uniquement un destructeur de systèmes, mais avant tout quelqu'un qui cherche à comprendre, explorer et détourner des structures existantes.

Aujourd'hui, nous retrouvons beaucoup cette image des groupes de hackers très criminalisés par les médias, mais nous pouvons également retrouver de nombreux groupes qui sont à l'inverse de l'image que nous avons. Ce sont des groupes qui utilisent leurs savoirs techniques dans un but politique et social. Nous retrouvons le "hacktivisme". Les hacktivistes utilisent les outils informatiques pour dénoncer des injustices, contester des pouvoirs établis ou défendre des libertés fondamentales. Des collectifs comme Anonymous ont contribué à populariser cette figure du hacker engagé, agissant souvent de manière anonyme, au nom d'une cause jugée légitime.

Le hacktivisme vient changer la vision du hacking vers une vision qui peut paraître plus éthique.

Dans cette action, la notion d'intention, de conviction et de prise de risque est centrale, car il s'agit d'émettre un geste politique, porteur de valeurs et d'émotions. Nous y voyons un côté plus humain, ce qui fait écho avec le reste du projet qui porte avec le cœur, une notion qui se détache de la vision classique du hacker.

Dans notre projet, nous avons essayé de nous détourner des stéréotypes du hacker, en montrant que le hacking n'est pas simplement le fait d'entrer dans un système informatique. Il existe bien d'autres façons de hacker et de détourner des systèmes. Nous pouvons par exemple prendre la Révolution française de 1789, qui peut être vue comme une forme de hacking du pouvoir. Ici, le système politique est compris, contesté puis renversé. Le hacking consiste à comprendre un système, en identifier les règles, les failles et les points de contrôle, afin de le détourner ou de le

transformer. C'est précisément ce que les révolutionnaires ont fait face à un ordre établi jugé injuste et verrouillé. Il s'agit d'un détournement de système qui a réussi.

Cette approche rejoint la pensée de Michel de Certeau, pour qui détourner un système, c'est s'approprier ses règles afin de les transformer de l'intérieur. Le hacking peut ainsi être compris comme une pratique sociale et culturelle, bien au-delà de la sphère numérique.

Le projet « Hacker à cœur » repose donc sur une réflexion approfondie autour de la figure du hacker, envisagée non pas uniquement comme un expert des systèmes informatiques, mais comme une posture humaine, critique et intentionnelle.

Le mot hacker, souvent associé à une image négative, est ici lié à l'expression « à cœur », qui renvoie à l'engagement personnel, à la sincérité et à la dimension émotionnelle de l'action. Le jeu de mots a constitué l'un des points de départ essentiels de notre projet.

L'expression « Hacker à cœur » met en relation deux notions qui semblent opposées. D'un côté, le hacker renvoie à la maîtrise des systèmes, à l'analyse, à la logique et au détournement. De l'autre, le cœur symbolise l'intention, la passion, la vulnérabilité et l'engagement intérieur. L'association de ces deux notions propose une vision plus humaine du hacking.

Hacker « à cœur », c'est agir avec conviction, motivation et responsabilité, et non par simple opportunisme ou malveillance.

Si nous parlons de conviction, nous pouvons faire référence au philosophe Paul Ricoeur, pour qui le cœur est le lieu de l'intention et de l'authenticité. Les motivations et les intentions sont donc des éléments essentiels pour comprendre les actions humaines. Les effets techniques ne suffisent pas à eux seuls à expliquer un geste : ils doivent être mis en relation avec les raisons profondes qui les motivent. Appliquée au hacking, cette réflexion permet de considérer le geste technique comme l'expression d'un engagement intérieur et d'un rapport personnel au monde et aux systèmes qui l'organisent.

Ainsi, le sujet « Hacker à cœur » propose une analyse du hacking comme geste intentionnel, situé à la croisée de la technique, de l'émotion et de la responsabilité. Le projet met en évidence le détournement créatif comme une force capable de questionner les systèmes existants, qu'ils soient techniques, narratifs, sociaux ou symboliques.

Cheminement

Pour arriver au résultat final, nous sommes passés par de nombreuses étapes, que ce soit du plus simple au plus compliqué.

Pour débiter, nous avons commencé avec une phase de réflexion collective autour du sujet, qui fut assez longue, de nombreuses idées sont apparues et d'autres sont parties. Pour arriver à ces idées, chacun de son côté, nous avons chacun essayé de trouver des références artistiques, philosophiques comme des références cinématographiques.

Nous avons, entre autres, analysé les stéréotypes sur le hacker dans des œuvres comme Mr. Robot mais aussi des expérimentations artistiques de détournements de sens comme Re-cut trailer ou de créations artistiques comme les travaux de Craig Baldwin. Tout cela afin de comprendre la façon dont un récit déjà existant peut être transformé et recomposé.

Ensuite, nous avons choisi le court-métrage à détourner. Cette décision a été cruciale : plutôt que de créer une œuvre originale, nous avons souhaité interroger et transformer un récit existant, pour mettre en lumière la manipulation possible d'un public. Nous avons étudié la structure narrative du film, identifier les moments clés et les scènes qui pouvaient être modifiées ou réorganisées pour créer des chemins alternatifs. Chaque modification a été pensée pour créer l'illusion de choix significatif, tout en garantissant que le résultat final reste constant, reflétant l'idée que la perception de contrôle peut être manipulée.

La phase suivante a été technique : le montage des scènes et la mise en place des différentes branches narratives. Nous avons travaillé sur l'ajout, la suppression et la réorganisation de séquences, ainsi que sur la cohérence du récit, pour que chaque choix du spectateur paraisse naturel et fluide. La question de la musique, du rythme et de la continuité visuelle a également été centrale, afin de maintenir l'immersion et de renforcer l'effet de manipulation.

Parallèlement, nous avons développé la scénographie. L'expérience ne se limitait pas au visionnage d'un film : nous avons réfléchi à la manière de mettre le spectateur dans un état propice à la réflexion et à la manipulation. L'accueil par les cinq membres du groupe, vêtus de noir, capuches et masques blancs, visait à créer une atmosphère mystérieuse et immersive.

L'écran affichant des lignes de code et la voix légèrement synthétique ont servi à renforcer la sensation de contrôle technologique et d'expérience sociale. Chaque détail a été pensé pour immerger le public et le faire entrer dans le rôle de participant.

Enfin, le projet s'est clôturé par un geste symbolique : après la diffusion du court-métrage, nous avons retiré nos masques, révélant notre humanité. Ce moment permet de déconstruire le stéréotype du hacker froid et distant, et de rappeler que toute manipulation est guidée par une intention humaine. C'est la rencontre entre la technique du hacking et l'engagement émotionnel le cœur qui donne toute sa dimension au projet.

À travers ce cheminement, nous avons non seulement exploré des techniques de montage et de scénographie, mais nous avons aussi réfléchi aux enjeux éthiques et émotionnels de la manipulation, à la perception du pouvoir et de la liberté, et à la

manière dont le spectateur peut être à la fois acteur et témoin d'une expérience. Ce parcours, de la recherche théorique à l'expérience immersive finale, illustre la volonté du projet de questionner les systèmes interactifs et la responsabilité humaine derrière chaque geste de hacking

Solutions techniques

Afin de mettre en avant l'illusion du pouvoir, la manipulation du récit et de proposer un système immersif au spectateur, de nombreux domaines techniques ont dû être utilisés pour permettre ce dispositif, en passant par du montage, de la scénographie ou bien au système de choix.

Cette partie détaille les solutions mises en place pour donner forme au projet, en abordant successivement le travail de montage, qui constitue le cœur du détournement narratif du court-métrage, la conception du système d'intelligence artificielle, pensée comme une interface de contrôle et de décision, la partie électronique, nécessaire au fonctionnement du dispositif interactif, ainsi que la scénographie, qui joue un rôle fondamental dans la mise en condition du public et dans la création de l'atmosphère de manipulation.

I. Objectif de la démarche de montage

Lien youtube du court métrage original :

<https://www.youtube.com/watch?v=7mSH86O2qzA&t=532s>

L'objectif était d'utiliser le montage pour transformer un court-métrage existant en un dispositif basé sur le choix.

Au départ, un film est un récit linéaire : le spectateur regarde et subit l'histoire sans intervenir.

L'idée du travail était de casser cette logique en proposant un système où le spectateur peut faire des choix, et où chaque choix mène à une vidéo différente.

Pour cela, on a travaillé à partir d'un court-métrage déjà existant. Ce choix n'est pas anodin : il s'inscrit dans la logique du projet.

Plutôt que de créer une œuvre totalement nouvelle, on a préféré détourner une œuvre déjà faite, en la remontant autrement, pour lui donner un nouveau sens.

Le montage devient alors un outil de détournement :

- On ajoute des séquences au court métrage,
- On supprime certains moments tout en gardant un final fluide (musiques, vidéo..),
- On crée plusieurs chemins possibles à partir d'une même histoire.

Les choix proposés au spectateur sont volontairement liés à des décisions morales, par exemple : *Parler avec cette personne ou pas ?*

Chaque décision renvoie vers une vidéo spécifique, montée à partir du même film, mais racontant une autre suite possible.

Avec ce système, le spectateur n'est plus passif. Il devient acteur de l'histoire, et doit assumer les conséquences de ses choix.

Le montage ne sert donc pas seulement à raconter une histoire, mais à faire réfléchir sur la responsabilité, l'engagement et les décisions individuelles.

Ce travail s'inscrit pleinement dans l'idée du projet :

utiliser une pratique technique (le montage) pour questionner un système existant, avec une intention claire et personnelle.

II. Méthode de travail et étapes du montage

Pour mettre en place ce dispositif basé sur le choix, le travail de montage s'est fait en plusieurs étapes.

La première étape a été le choix du court-métrage.

Il fallait un film contenant des situations de tension ou de décision, afin de pouvoir identifier des moments où un choix pouvait être proposé au spectateur.

Ensuite, le court-métrage a été analysé dans son ensemble afin de repérer :

- les moments clés de l'histoire,
- les scènes pouvant être ré-utilisées,
- les passages pouvant être supprimés ou déplacés sans casser la compréhension globale.

À partir de cette analyse, plusieurs points de décision ont été définis.

À ces moments précis, le récit se divise et propose au spectateur un choix clair.

Chaque choix correspond alors à une branche narrative différente.

Pour chaque branche, une vidéo spécifique a été montée à partir du même matériau de départ, mais avec :

- un ordre des scènes modifié,
- certaines séquences supprimées ou ajoutées,
- un rythme et une ambiance adaptés à la décision prise.

Une attention particulière a été portée à la fluidité du montage, afin que les transitions restent cohérentes malgré les changements de trajectoire narrative.

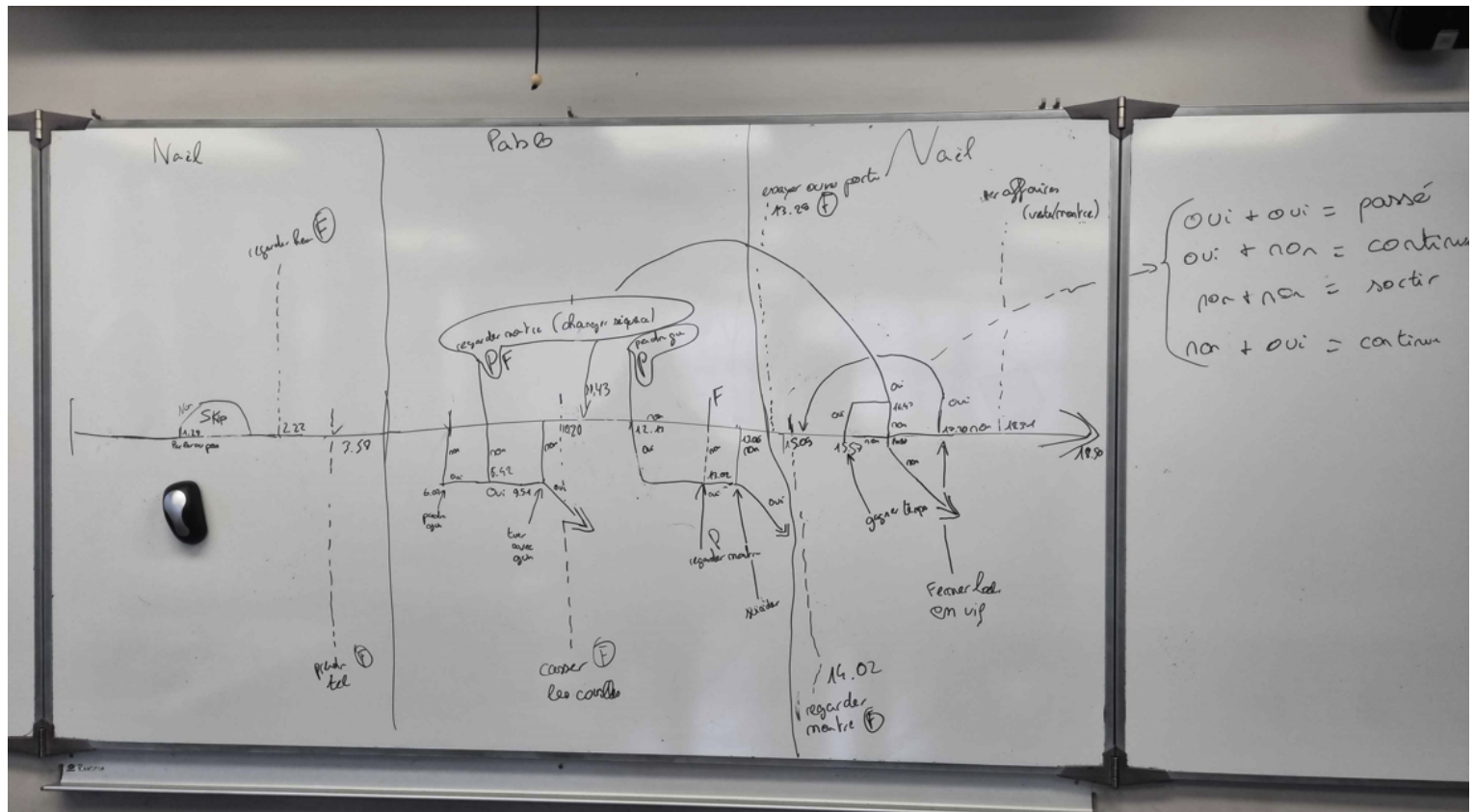
La continuité a été assurée grâce au travail sur :

- les musiques,
- les ambiances sonores,
- les raccords visuels.

L'objectif était que chaque chemin possible donne l'impression d'un récit logique et complet, et non d'un simple collage de scènes.

Ainsi, le montage devient un véritable outil de construction du sens, capable de transformer une histoire unique en plusieurs récits possibles, tous issus du même film.

Timeline des choix :



Pour organiser concrètement le système de choix, une timeline complète a été construite sous forme de schéma. Elle représente le film comme un parcours découpé en étapes, avec plusieurs moments où le spectateur doit répondre par oui / non. Chaque réponse renvoie vers une séquence montée spécifiquement, ce qui permet de créer plusieurs chemins possibles à partir du même court-métrage.

Ce schéma permet aussi de vérifier que l'ensemble reste cohérent : on voit clairement les embranchements, les retours éventuels, et la manière dont certaines combinaisons de choix mènent soit à la suite du récit, soit à une sortie, soit à un passage direct à une autre partie. En résumé, cette timeline a servi de base pour

structurer le montage et s'assurer que chaque branche reste fluide et compréhensible.

III. Lien entre le montage et le projet "Hacker à cœur"

Le travail de montage réalisé s'inscrit directement dans la thématique du projet *Hacker à cœur*.

Dans ce cadre, hacker ne signifie pas pirater un système informatique, mais détourner un système existant pour en révéler les limites et les possibilités.

Le court-métrage de départ peut être vu comme un système fermé :

l'histoire est linéaire, les choix des personnages sont imposés, et le spectateur n'a aucun pouvoir d'action.

Le montage permet ici de reprogrammer ce système narratif.

En modifiant l'ordre des scènes, en supprimant certaines séquences et en en ajoutant d'autres, le montage agit comme une forme de hacking du récit.

Il ne s'agit pas de détruire l'œuvre originale, mais de la réinterpréter, en proposant une autre manière de la lire.

La notion de *à cœur* est également centrale dans cette démarche.

Les choix proposés au spectateur ne sont pas techniques ou arbitraires, mais humains et moraux.

Ils obligent à réfléchir aux conséquences de ses décisions, même dans un cadre fictif.

Le spectateur devient alors responsable de ce qu'il voit.

En fonction de ses choix, il accède à une version différente de l'histoire, ce qui l'amène à prendre conscience de son propre rôle dans le déroulement du récit.

Ainsi, le montage ne sert pas seulement à modifier une structure existante, mais à poser des questions :

- Jusqu'où un choix peut-il influencer une situation ?
- Quelle est la responsabilité individuelle face à un système ?

Ce travail montre que le hacking peut être une pratique créative et réflexive, guidée par une intention sincère, en accord avec l'esprit du projet *Hacker à cœur*.

IV. Résultat du montage, limites et bilan

Le résultat du travail de montage est un court-métrage à choix multiples, dans lequel le spectateur peut influencer le déroulement de l'histoire.

Selon les décisions prises, il accède à des vidéos différentes, montées à partir du même film, mais racontant des suites possibles distinctes.

Ce dispositif transforme l'expérience de visionnage.

Le spectateur n'est plus uniquement dans une position d'observation : il devient acteur, impliqué dans le récit.

Chaque choix entraîne une conséquence visible, ce qui renforce l'engagement et l'attention portée à l'histoire.

Le montage permet ainsi de montrer que, même à partir d'un contenu existant, il est possible de créer une nouvelle lecture, plus interactive et plus réflexive.

Le film n'est plus seulement une œuvre à regarder, mais un support de réflexion sur les décisions et leurs impacts.

Cependant, ce travail présente aussi certaines limites.

Le nombre de choix possibles reste limité par le contenu du court-métrage de départ.

Il faut également veiller à conserver une narration cohérente, afin que chaque branche reste compréhensible et fluide pour le spectateur.

Malgré ces contraintes, le montage a permis de répondre aux objectifs du projet.

Il montre que le montage peut être utilisé comme un outil de détournement et de questionnement, en lien avec la thématique *Hacker à cœur*.

En conclusion, cette expérience met en avant le montage non seulement comme une étape technique, mais comme un moyen de réflexion, capable de transformer un récit et la place du spectateur au sein de celui-ci.

Après avoir eu la présentation du montage qui fut la partie de Naël et pablo nous allons passer à la partie de syriana qui devait se corréliser avec la partie d'Ilan, mais avec un problème de gestion du temps nous avons favorisé un projet concret à la place d'un projet qui ne fonctionne pas correctement. Nous allons quand même expliquer la partie qui ne s'intégrera pas au projet c'est à dire la partie sur la détection émotionnelle.

Détection émotionnelle

I. Objectif de la démarche

Dans ce projet, la partie consacrée à la détection et à l'analyse des émotions du public joue un rôle central, car elle permet de créer une interaction entre les spectateurs et le film projeté. L'objectif de ce système est de comprendre l'état émotionnel général du public à partir de ses réactions, afin d'adapter le contenu du film en conséquence. L'expérience proposée ne se limite donc pas à une simple projection, mais devient une forme de cinéma interactif où les émotions influencent le déroulement du film.

II. Méthode de travail et étapes

Le fonctionnement du système repose sur l'utilisation d'une caméra qui filme les spectateurs en temps réel. Les images capturées sont ensuite traitées par un programme informatique développé en Python. Ce programme utilise des bibliothèques spécialisées dans le traitement d'images et l'intelligence artificielle, notamment OpenCV pour l'accès à la caméra et DeepFace pour l'analyse des expressions faciales. Grâce à ces outils, le système est capable de détecter les visages présents dans l'image et d'en analyser les caractéristiques, comme la

position des yeux, de la bouche ou des sourcils, qui sont des éléments clés pour l'expression des émotions humaines.

L'intelligence artificielle utilisée dans ce projet repose sur des modèles de réseaux de neurones pré-entraînés sur de grandes bases de données de visages. Ces modèles sont capables d'associer certaines expressions faciales à des émotions spécifiques. Pour chaque visage analysé, le programme calcule un score de probabilité pour plusieurs émotions possibles. Dans le cadre de ce projet, l'analyse se concentre principalement sur quatre émotions : la joie, l'étonnement, la tristesse et la peur. Ces émotions ont été choisies car elles sont particulièrement pertinentes dans un contexte cinématographique et permettent d'influencer de manière significative l'ambiance du film.

À partir des scores calculés, le programme détermine l'émotion dominante, c'est-à-dire celle dont la probabilité est la plus élevée à un instant donné. Afin d'assurer la stabilité du système et d'éviter des changements trop rapides ou incohérents, cette analyse n'est pas réalisée en continu à chaque image, mais à intervalles réguliers. Cette approche permet également de réduire la charge de calcul et d'améliorer la fluidité globale du programme.

Une fois l'émotion dominante identifiée, le système peut alors adapter le film en choisissant une version correspondant à l'état émotionnel du public. Par exemple, si la joie est majoritaire, une version plus légère ou positive du film est sélectionnée. Si l'étonnement est dominant, le film peut évoluer vers une version plus surprenante. De la même manière, une émotion de tristesse peut conduire à une version plus dramatique, tandis que la peur peut déclencher une version plus angoissante. Cette adaptation se fait automatiquement, sans intervention directe des spectateurs.

III. Lien avec le projet « Hacker à cœur »

La détection des émotions constitue ainsi un élément essentiel du projet, car elle représente le lien entre le public et le film, transformant une projection classique en une expérience dynamique et personnalisée.

IV. Résultat, limites et bilan

Cette partie du projet présente néanmoins certaines limites. La précision de la détection dépend fortement des conditions de prise de vue, notamment de l'éclairage et de la qualité de la caméra. De plus, les émotions humaines sont complexes et peuvent parfois être mal interprétées par un système automatique.

Enfin, l'utilisation d'une caméra soulève des questions liées au respect de la vie privée, qui doivent être prises en compte dans une application réelle.

Malgré ces limites, ce système illustre de manière concrète comment l'intelligence artificielle peut être utilisée pour adapter un contenu culturel en temps réel. Il ouvre la voie à de nouvelles formes d'expériences immersives et interactives, notamment dans le domaine du cinéma, des jeux vidéo ou de la réalité virtuelle.

Système de choix

I. Objectif de la démarche

Pour ma partie du projet, je me suis occupé de toute la mise en place technique sous Unity, notamment du système de choix interactifs et de l'organisation des scènes. L'objectif principal de cette démarche était de traduire concrètement le concept du projet en un système fonctionnel permettant au spectateur d'interagir avec le récit à travers des choix multiples. Il s'agissait de transformer un court-métrage initialement linéaire en une expérience interactive, tout en conservant une cohérence narrative malgré la multiplication des branches possibles

II. Méthode de travail et étapes

Le projet comporte au total 44 scènes. Au départ, j'ai dû apprendre à utiliser Unity, comprendre son fonctionnement (scènes, canvas, vidéos, scripts, boutons, transitions, etc.). Cette phase d'apprentissage a pris du temps, et les trois premières scènes ont été les plus longues à créer. Elles ont servi de base pour comprendre comment assembler correctement les vidéos, afficher les choix au bon moment et faire fonctionner les transitions entre scènes.

Une fois cette structure technique comprise et stabilisée, la suite du travail a été principalement de la répétition et de l'adaptation. Les scènes suivantes reprennent le même système, ce qui a permis d'aller plus vite techniquement.

III. Lien avec le projet « Hacker à cœur »

En revanche, la partie la plus longue et la plus complexe a été l'organisation globale du projet : il fallait gérer correctement tous les chemins possibles, vérifier que chaque choix mène à la bonne scène, éviter les erreurs de logique et s'assurer que la narration reste cohérente malgré le grand nombre de branches.

IV. Résultat du montage, limites et bilan

J'ai donc travaillé à la fois sur l'aspect technique (fonctionnement du système sous Unity) et sur l'aspect organisationnel, afin que les 44 scènes s'enchaînent correctement selon les choix effectués. Le système est aujourd'hui fonctionnel et stable, et il pourra éventuellement servir de base pour l'intégration d'autres éléments par la suite.

Scénographie

I. Objectif de la scénographie

Nous avons voulu jouer le jeu à fond, c'est pour cela que nous avons décidé de créer une sorte de scénographie, ici, son rôle de venir englober le public dans une atmosphère qui vient les préparer à ce qu'ils vont vivre. Elle va donc plus loin que l'espace visuel classique car la scénographie vient s'attaquer à la "préparation" quasi psychologique du spectateur, travaille sa disponibilité, et installe dès le départ une atmosphère saturée par l'idée de contrôle et de manipulation. Cela vient se créer avec des éléments comme la couleur, les mise en scènes ou bien l'esthétique du hacking,

Avec cette installation nous visons à instaurer une atmosphère de contrôle, de tension et d'attente, en reprenant des codes visuels et sonores associés à l'imaginaire du hacking. En plaçant le public dans un environnement sombre, marqué par une lumière artificielle verte et une musique de fond oppressante, le dispositif cherche à créer un sentiment de surveillance et de perte de repères.

La scénographie a également pour fonction de mobiliser l'imaginaire collectif du hacking, non pas pour y faire son éloge, mais pour l'utiliser comme un langage visuel immédiatement reconnaissable. Les codes esthétiques choisis servent de points d'ancrage culturel qui permettent aux spectateurs d'identifier rapidement le type d'univers dans lequel ils entrent. Ce recours à des stéréotypes visuels est

volontaire car il va permettre ensuite de les détourner et de les déconstruire au fil de l'expérience.

Cette mise en condition a pour but de rendre le public plus réceptif au système de choix proposé par le film, tout en l'inscrivant dans une position ambiguë, c'est à dire à la fois conscient de participer à une expérience et prêt à se laisser guider par le dispositif.

II. Méthode de travail et étapes de mise en place

La scénographie a été pensée comme une progression en plusieurs temps, synchronisée avec l'arrivée du public et le lancement du film.

Dans un premier temps, la salle est volontairement maintenue dans une pénombre contrôlée, éclairée par des LED diffusant une lumière verte. Cette couleur, fréquemment associée aux écrans, aux flux de données et à l'univers informatique, permet d'installer immédiatement une référence visuelle au monde du hacking.

En parallèle, une musique de fond oppressante est diffusée à l'arrivée du public. Ce fond sonore discret mais présent contribue à instaurer une tension latente et à rompre avec l'ambiance d'une projection classique. Le public comprend ainsi qu'il ne s'agit pas d'un simple visionnage, mais d'une expérience particulière.

Une fois le public installé, les membres du groupe entrent dans la salle. Ils sont au nombre de cinq, habillés de vêtements noirs, portant des masques blancs, à l'exception d'une personne sans masque dont le visage reste cependant invisible. Cette entrée en file, silencieuse et frontale, participe à la mise en scène d'une autorité collective et anonyme.

Dans la scénographie, le masque blanc crée une absence d'identité, les visages sont neutralisés, effaçant toute émotion. Cette neutralité instaure une distance entre performeurs et public, transformant les figures en entités anonymes, rappelant stéréotypes de hackers ou systèmes automatisés. Le masque devient un écran symbolique de contrôle et de déshumanisation, plaçant le spectateur dans l'observation et la méfiance. Lorsque les masques tombent, l'humanité des créateurs réapparaît, soulignant la tension entre froideur du système et présence humaine, cœur du projet « Hacker à cœur ». Le masque crée une barrière émotionnelle avec le public qui ne peut percevoir les émotions des acteurs, ce qui déstabilise et renforce leur rôle d'autorité. Seuls les acteurs peuvent lire les réactions du public, l'échange d'« informations » étant à sens unique. Cela laisse au public le soin d'interpréter nos intentions et de remplir les blancs par son imagination. Nous cinq représentons un système, une entité extérieure abstraite.

Les membres du groupe se positionnent face au public, puis un texte apparaît à l'écran. Celui-ci annonce qu'il s'agit d'une expérience sociale et que le public va être manipulé. Le texte défile verticalement, en référence directe au générique d'introduction de *Star Wars* et est accompagné d'une voix synthétique évoquant une voix artificielle. Après cette introduction, les membres du groupe quittent la scène laissant place au lancement du court métrage.

Enfin, l'affiche du projet, visible en amont de la projection, fait également partie intégrante de la scénographie. Elle agit comme un premier indice visuel sur les thématiques abordées : hacking, contrôle, choix et illusion.



Pour l'affiche présente ci-joint j'ai décidé de prendre un style d'affiche de cinéma pour rester en raccord avec le court métrage en mettant nos noms au dessus de l'affiche comme si nous étions les acteurs.

Le fait que le titre soit séparé en deux est volontaire, tout à bord pour le visuel mais aussi pour renforcer la tensions entre ces deux notions.

On peut apercevoir l'élément central qui est un élément que nous retrouvons dans le court métrage est qui est essentiel dans le récit. On le voit fragmenter, cela pour mettre en avant le fait qu'il a été découpé et modifié.

Nous retrouvons du texte en dessous du titre qui

parle directement au spectateur et qui annonce l'emplacement et l'horaire de la présentation.

En plus de tout ça nous retrouvons la trame qui structure les nouveaux récits, dans une couleur assez sombre pour qu'il soit peu voyant, car cela symbolise que si nous

ne faisons pas attention à des détails on peut passer au delà alors que c'est très important.

III. Lien avec le projet « Hacker à cœur »

La scénographie s'inscrit pleinement dans la logique du projet *Hacker à cœur*. Elle vient détourner les codes visuels et symboliques associés au hacker tels que l'anonymat, masque, vêtements sombres, lumière artificielle pour mieux les questionner.

L'entrée des membres du groupe masqués renforce l'image stéréotypée du hacker comme figure froide, distante et potentiellement menaçante. Cependant, cette image est volontairement mise en tension avec la dimension humaine du projet. Le fait qu'une personne soit sans masque, bien que son visage reste caché, introduit dès le départ une faille dans ce système d'anonymat total.

De plus, l'annonce explicite de la manipulation renvoie directement au cœur du projet, ici le hacking n'est pas ici une attaque technique, mais un détournement de perception. Le public est informé, mais choisit malgré tout de participer. Cette acceptation consciente fait écho à l'idée que le hacking peut être un acte intentionnel, réfléchi et profondément humain.

La scénographie agit ainsi comme un prolongement du film, en posant dès le début les thèmes du pouvoir, du contrôle et de l'illusion du choix.

IV. Résultat, limites et bilan

La scénographie mise en place dans le cadre du projet *Hacker à cœur* a permis de transformer la projection du court métrage en une expérience immersive et réflexive, s'inscrivant dans une tradition de pratiques artistiques qui interrogent la place du spectateur au sein du dispositif. Ici nous pouvons voir la scénographie comme une sorte d'extension.

Le premier résultat notable réside dans la reconfiguration du rôle du spectateur. En rompant avec la posture classique du spectateur passif décrite par Jean-Louis Comolli ou Raymond Bellour, le dispositif place le public dans une situation d'engagement psychologique. Le spectateur est amené à croire qu'il exerce un pouvoir sur le récit, alors même que ce pouvoir est strictement encadré. Cette dynamique rejoint les analyses de Jacques Rancière sur le « spectateur émancipé »,

mais en en proposant une lecture critique : l'émancipation peut elle-même devenir une illusion lorsqu'elle est produite par un système qui en fixe les limites.

La frustration ressentie à l'issue de l'expérience constitue un élément central du résultat. Cette émotion, loin d'être un échec du dispositif, en est au contraire l'un des objectifs. Elle agit comme un révélateur des mécanismes de domination symbolique à l'œuvre dans de nombreux systèmes interactifs contemporains. Ce principe fait écho aux expériences de Stanley Milgram ou de Solomon Asch, dans lesquelles les participants, bien que conscients d'un cadre expérimental, continuent d'y adhérer. Le projet met ainsi en lumière la force des dispositifs, capables de produire de l'adhésion même lorsqu'ils sont explicitement présentés comme contraignants.

La scénographie s'inscrit également dans une tradition artistique du détournement des codes. L'utilisation de signes visuels associés au hacking (anonymat, masque, obscurité, couleur verte) rappelle les stratégies de culture jamming et d'art-hacktivisme développées par des collectifs tels que Negativland ou des figures comme Craig Baldwin. Ces pratiques consistent à utiliser des codes dominants pour mieux en révéler la dimension idéologique. Ici, les stéréotypes du hacker sont volontairement mobilisés pour ensuite être déconstruits par la révélation finale de l'humanité des performeurs.

Cependant, cette stratégie comporte des limites. Comme l'ont montré des théoriciens des médias tels que Marshall McLuhan, un médium peut parfois renforcer le message qu'il cherche à critiquer. De la même manière, certains spectateurs peuvent rester fixés à l'esthétique du hacking sans percevoir le geste critique sous-jacent. La scénographie repose donc sur un équilibre fragile entre immersion et distance critique, ce qui n'est pas garanti pour tous les publics.

Une autre limite réside dans l'intensité émotionnelle du dispositif. Le recours à une ambiance sonore oppressante et à une mise en scène autoritaire peut produire un malaise réel, qui, s'il participe à la réflexion, peut aussi provoquer un rejet. Cette tension rejoint les débats autour de l'éthique des dispositifs immersifs, notamment dans les pratiques performatives contemporaines où le consentement et le confort du public sont constamment interrogés.

Le dévoilement final, par le retrait des masques, introduit une dimension essentielle : celle du retour au cœur humain du système. Ce geste peut être mis en relation avec les réflexions de Paul Ricoeur sur l'intention et la responsabilité de l'action. En révélant que le dispositif n'était pas gouverné par une entité abstraite ou technologique, mais par des individus, le projet réaffirme que tout système de pouvoir est fondamentalement porté par des choix humains. Le hacking n'apparaît alors plus comme une simple transgression technique mais comme un acte symbolique, éthique et politique.

En bilan, la scénographie de *Hacker à cœur* démontre que le hacking peut être pensé comme une forme de narration critique, capable de questionner les structures de pouvoir contemporaines sans recourir nécessairement à la technologie elle-même. Elle ouvre des pistes de réflexion sur la manière dont les dispositifs artistiques peuvent manipuler, révéler et interroger le spectateur, en mettant en relation immersion, conscience et responsabilité.

Le déroulement se fait de cette manière : Le public arrive dans une salle plongée dans le sombre avec comme seule source de lumière un ruban de LED verte qui vient éclairer. Il découvre les 5 membres devant le tableau qui projette un texte, nous sommes 4 sur 5 à porter un masque, l'autre personne sans masque est placée devant le tableau et vient parler à haute voix ce texte suivant : "Bienvenue. Vous êtes ici pour une expérience. Vos émotions et vos doutes seront observés. Ce que vous allez voir n'est pas un film classique. Vous allez être invités à vous laisser guider par vos émotions. Ici, vos émotions deviennent le langage. Tout ceci fait partie de notre étude. Une seule personne a le pouvoir de décider, mais le reste du public pourra intervenir et dialoguer avec la personne qui décide. Le rôle que vous jouez est essentiel. Observez, réagissez, participez."

Une fois terminé, cette personne invitera le public à choisir qui viendra faire l'expérience". Par la suite l'expérience se fait et une fois terminé, nous enlevons nos masques et c'est la fin de la présentation.

Réalisation du projet

Le projet “**Hacker à cœur**” ne s’arrête pas à un simple détournement technique ou narratif. Il s’agit d’un geste artistique et un travail de réflexion, où le hacking est pris comme un acte intentionnel et créatif, capable de transformer un système existant tout en questionnant le rôle du spectateur et du créateur. Le court-métrage choisi, *Stalled*, raconte l’histoire d’un homme coincé dans une boucle temporelle. Sa structure linéaire nous a servi de terrain de jeu, que nous avons remodelé pour en faire un dispositif interactif où le spectateur devient acteur et doit naviguer à travers des choix qui influencent le déroulement du récit.

Pour ce faire nous avons identifié les scènes clés, les points de décision potentiels et les moments pouvant être réorganisés ou supprimés sans nuire à la compréhension globale. Le montage et la narration sont devenus les outils de transformation de notre projet.

Le « remodelage » fut créé par l’ajout de séquences pour créer de nouvelles possibilités narratives, par la suppression avec de la réorganisation de scènes déjà existantes pour créer des chemins alternatifs. Ces modifications viennent apporter des embranchements afin de générer plus fins possibles, chacune correspondent à une trajectoire différente du personnage : sortir son arme, se suicider, tuer son alter ego, regarder sa montre ou bien suivre la trame du récit originel.

Ces choix sont intentionnels car les décisions à prendre sont parfois plus risquées que d’autres, ce qui va faire réfléchir le spectateur. Ici l’utilisateur va donc pour voir dialoguer avec le reste du groupe qui eux ne participent pas. Cela va créer des débats sur pourquoi choisir ou non un tel choix.

Le dialogue est voulu car cela nous emmène sur le terrain de l’influence, car la personne qui choisit va soit rester sur une liberté de choix sans que sa décision ne soit influencée par autrui, ou bien elle va rentrer dans l’influence du groupe avec qui il dialogue. Car en effet le point de vue des autres peut donc l’emmener à choisir un choix qu’il n’aurait pas pris au départ.

Ce processus transforme le spectateur car il n’est plus passif, mais confronté à des choix moraux et stratégiques. Certains choix sont réels, modifiant la suite du récit, tandis que d’autres sont des faux choix, qui n’ont aucun impact mais incitent le spectateur à réfléchir, à douter et à anticiper les conséquences. Ce contraste entre liberté perçue et contrôle réel illustre parfaitement la philosophie du projet : hacker

un système, c'est comprendre sa logique et l'utiliser pour créer quelque chose de nouveau, tout en respectant ses limites.

La cohérence du montage a été assurée par un travail attentif sur le rythme et la continuité visuelle garantissant que chaque embranchement semble naturel et immersif. Une timeline des choix a été élaborée pour organiser les 44 scènes, gérer les transitions et vérifier la cohérence narrative de chaque branche.

La dimension interactive a été intégrée via Unity, qui a permis de créer un système de choix fonctionnel et stable. Chaque scène déclenche l'apparition de choix, et chaque décision conduit à une vidéo spécifique, montée selon les implications du choix. Ce système repose sur la logique suivante : les décisions sont liées à des conséquences visibles, renforçant l'engagement du spectateur. Ensuite certaines décisions permettent d'accéder à des chemins supplémentaires, alors que d'autres peuvent venir piéger le spectateur dans la boucle ce qui pourrait provoquer une sorte de perte de contrôle.

Le spectateur expérimente ainsi directement la complexité d'un univers interactif, confronté à des choix qui semblent libres mais sont encadrés par le système. Cette mécanique illustre une réflexion plus large sur la vie réelle : nos choix semblent souvent libres, mais sont contraints par des règles invisibles qu'il faut comprendre pour agir efficacement.

Pour créer une sensation d'immersion, ce qui prolonge l'expérience narrative, entre ce qu'il se passe sur l'écran et la vie réelle. La scénographie vise donc à préparer psychologiquement le spectateur et à renforcer l'immersion

Pour commencer la salle est plongée dans une salle peu éclairée, avec une touche de couleur verte venant du dispositif des LED, cette couleur vient servir d'appui sur la couleur associée aux hackers mais sert également à la concentration car cette couleur est connue comme la couleur de la concentration, cela est donc accompagné d'une musique de fond qui vient installer un climat de tension et de contrôle.

Lorsque que le public est installé, les membres du groupe, vêtus de noir et portant des masques blancs, entrent de manière silencieuse, incarnant une autorité anonyme et déstabilisant le spectateur. Le masque crée une barrière émotionnelle, effaçant les expressions et plaçant le spectateur dans une posture d'observation et de méfiance.

Une personne sans masque, dont le visage reste invisible, introduit une faille dans le système, suggérant l'humanité derrière le dispositif.

Un texte va donc s'afficher au tableau plaçant le spectateur dans une position

consciente mais engagée.

La scénographie utilise des codes visuels et sonores du hacking pour détourner et déconstruire les stéréotypes associés au hacker: anonymat, froideur, contrôle technologique. Elle vient renforcer le dispositif interactif en plaçant le public dans un environnement où liberté apparente et manipulation coexistent. La tension et la frustration ressenties font partie intégrante de l'expérience, révélant les mécanismes de domination symbolique et questionnant le pouvoir décisionnel du spectateur.

Pour mieux comprendre le projet, il faut d'abord comprendre ce que signifie "Hacker à cœur". Ce n'est pas seulement hacker un système technique, ce n'est pas juste un geste numérique. C'est aussi un geste personnel, qui vient du centre de l'artiste. Il s'agit d'agir avec intention, avec engagement, avec la conscience de ce que l'on transforme. Et c'est exactement ce que nous avons essayé de faire en prenant un court métrage existant, "Stalled", et en le transformant en un jeu interactif.

À première vue, ce que nous avons créé peut sembler simple : un spectateur clique sur des choix, avance dans l'histoire, et essaie de sortir d'une boucle temporelle. Mais derrière cette apparente simplicité se cache un système complexe, composé de boucles, de conditions et de choix stratégiques. Certains choix sont réels et modifient la suite de l'histoire, tandis que d'autres sont des faux choix, qui n'ont aucun impact réel, mais qui poussent le spectateur à réfléchir, à douter, à sur penser ses actions. Ce contraste entre simplicité perçue et complexité réelle est au cœur de ce que signifie hacker un système : comprendre sa logique et l'exploiter pour créer quelque chose de nouveau, tout en respectant les limites de ce système.

En tant que créateurs, notre premier geste a été la compréhension du système. Le court métrage est linéaire et limité, mais en découpant certaines scènes, en les déplaçant, et en ajoutant des choix interactifs, nous avons fait émerger un réseau complexe. Chaque scène, chaque décision de montage, chaque insertion de faux choix reflète notre intention et notre lecture personnelle du film. Cette démarche illustre une tension centrale : liberté créative/contraintes du support. Même si nous voulons transformer l'œuvre, nous devons composer avec ses limites : durée, continuité narrative, contraintes techniques. Hacker à cœur, c'est donc aussi accepter la vulnérabilité et le risque de ne pas tout contrôler.

Mais notre geste ne s'arrête pas à la manipulation du système : le spectateur devient actif dans ce système. Il est plongé dans la boucle temporelle, confronté à des choix dont certains ont un impact réel et d'autres non. Cette expérience crée une autre

tension : liberté apparente / contrôle réel. Le spectateur croit agir, mais il doit comprendre la logique du système pour réussir. Il expérimente la complexité d'un univers interactif, tout en étant guidé par des règles invisibles. Cette mécanique illustre une réflexion plus large : dans la vie, nos choix semblent libres, mais sont toujours limités par des contraintes souvent invisibles. Comprendre le système devient alors un acte nécessaire pour agir efficacement, que ce soit dans un jeu ou dans le monde réel.

Une autre dimension importante de notre projet est l'éthique et la responsabilité du créateur. Transformer un court métrage existant soulève la question de la propriété intellectuelle, mais aussi celle des conséquences de nos choix artistiques. Nous ne cherchons pas à manipuler le spectateur pour le plaisir ou à contourner des règles pour glorifier l'illégalité. Chaque geste est réfléchi et intentionnel. Le hacking artistique n'est jamais neutre : il peut émanciper et révéler de nouvelles perspectives, ou au contraire imposer et contraindre. Hacker à cœur implique donc assumer la responsabilité de son acte, reconnaître la puissance de son geste et ses conséquences sur l'expérience de l'autre.

Tout cela révèle ce qui, pour moi, est le point central du projet : le rôle du créateur lui-même. Nous ne sommes pas de simples techniciens, nous sommes des hackers-artistes. Nous lisons un système existant, nous l'interprétons, nous y introduisons nos propres règles et anticipons la manière dont il sera expérimenté. Transformer un court métrage linéaire en un système interactif, c'est un acte qui mélange technique, intention, éthique et poétique. C'est un geste vivant : le système se comporte presque comme s'il avait sa propre logique, mais il existe uniquement parce que nous l'avons créé. C'est là que se joue toute la tension entre maîtrise / émergence.

En résumé, notre projet illustre parfaitement ce que signifie être hackeur à cœur. Nous avons pris un support limité, un court métrage linéaire, et avons fait émerger un univers interactif complexe, riche en choix et en boucles. Nous avons agi depuis notre centre, avec intention, vulnérabilité et responsabilité, tout en offrant une expérience immersive et engageante au spectateur. Ce projet montre que la création artistique est un acte à la fois technique, poétique et philosophique, capable de transformer un système et de questionner ceux qui l'expérimentent.

Ce geste révèle aussi une vérité plus générale : comprendre, transformer et expérimenter un système qu'il soit narratif, social ou technique nécessite à la fois curiosité, intention et conscience de ses limites. Hacker à cœur, c'est agir avec conscience, créativité et responsabilité. C'est transformer quelque chose d'existant tout en révélant sa complexité, et c'est faire de l'acte de création un véritable acte philosophique et existentiel..

Conclusion

Le projet s'inscrit dans une démarche critique, artistique mais surtout expérimentale. Basé sur le détournement d'un court-métrage préexistant, ce dernier a été réorganisé de façon à concevoir un récit interactif à choix multiples.

Ce projet vient questionner de nombreux points, comme le pouvoir décisionnel, le détournement, le hacking, la liberté et l'influence tout ça en utilisant le montage et la mise en scène comme outils de détournement critique.

Le projet invite à questionner la confiance que nous accordons aux systèmes qui nous entourent et à réfléchir à la place que nous acceptons d'y occuper. Plus qu'un simple court-métrage interactif, il s'agit d'une expérience qui cherche à rendre visible l'invisible.

Après avoir diffusé le court métrage, nous avons remarqué que certains points étaient à améliorer, car par exemple le dialogue ne s'est pas forcément produit ou bien au niveau de la scénographie ne s'est pas déroulé comme prévu. Entre autres, si nous prenons du recul, de nombreuses améliorations sont à apporter, comme l'amélioration du système de reconnaissance faciale qui vient reconnaître les émotions des gens et qui, par certaines émotions, le système de choix allait réagir. Nous nous sommes retrouvés devant certaines difficultés, où chercher des solutions et des alternatives était nécessaire.

Du côté de la scénographie, de nombreuses choses pourraient être à améliorer, comme la diffusion de motifs se propageant dans la salle, donnant un réel côté d'immersion. Ou bien plus d'interactions avec des anthropologues et des philosophes pour avoir un meilleur point de vue extérieur sur notre projet.

Si nous devons retenir les points clés qui pourraient nous aider dans nos futurs projets, cela serait sans doute d'avoir une meilleure organisation, ce qui nous aiderait dans le projet pour avoir un avancement plus rapide, cela nous aurait donc permis d'avoir plus de tests à faire avant le jour de présentation. Cela aurait eu donc des effets bénéfiques sur notre projet, pour aboutir et aller plus loin dans les idées, les réflexions et les créations.

Malgré certaines difficultés au niveau de la gestion du temps, le travail de groupe nous a permis d'acquérir la communication, car en effet dans ce type de travail de groupe, la communication est très importante. Les incompréhensions, les questionnements ou bien les désaccords ne sont pas un facteurs d'efficacité, c'est donc grâce à la communication que le projet a pu se dérouler sans grands malentendus. Puis chacun d'entre nous à acquérir de nombreuses compétences, grâce à l'apprentissage de certaines applications Unity ou bien Cap Cut.

En effet, le projet nous a apporté de nombreux points positifs, même si certains passages de la production du projet ont été difficiles, nous en tirons que des plus à apporter à nos compétences.

Nous finissons ce projet en étant fière de ce que nous avons produit, même si cela reste imparfait, il n'en reste pas moins un travail fait avec détermination.

Références

Paul Ricoeur

Le philosophe Paul Ricoeur vient mettre en avant l'idée que le cœur est le lieu de l'intention, de l'authenticité et de l'engagement personnel. Vient symboliser la sincérité, l'engagement, l'intérieur, la passion pour ce que l'on fait.

Mr. Robot (2015)

La série *Mr. Robot* de 2015, écrite par Sam Esmail, aborde le hacking comme un acte à la fois technique, politique et psychologique, mettant en scène la manipulation des systèmes et des individus. Toutes les notions abordées dans cette série nous fut utile la création sans l'illusion de contrôle et le rapport entre pouvoir et manipulation.

La Vague (2008)

Le film *La Vague* met en scène une expérience sociale, menée par un professeur, révélant le processus et la facilité de comment un groupe d'individus peut être entraîné vers le l'autoritarisme. Ici, c'est l'expérience menée qui fut intéressante, vis à vis de la réaction du groupe face aux ordres donnés par le professeur.

Craig Baldwin — Tribulation 99

Dans *Tribulation 99*, Craig Baldwin détourne des images d'archives par le montage afin de produire un récit critique et subversif. Une approche expérimentale, qui vient utiliser le montage comme outil politique et narratif

Douglas Gordon — 24 Hour Psycho

Dans *24 Hour Psycho*, Douglas Gordon vient ralentir le film jusqu'à transformer radicalement l'expérience du spectateur. Cette expérience vient interroger le temps, la perception et le contrôle du récit.

Expériences sociales (Milgram, Asch)

Les expériences de Milgram et d'Asch démontrent respectivement l'influence de l'autorité et la pression du groupe sur les décisions individuelles. Ces études ont été un point clé dans le début de notre projet, ce qui nous a permis de pousser notre réflexion sur la manière dont un dispositif peut orienter les choix du spectateur à son insu.

Marcel Duchamp

Grande figure du *Ready Made*, son approche autour du détournement nous à aider à avancer dans notre projet. À travers le concept du *ready-made*, Duchamp transforme un objet existant en œuvre d'art par un simple changement de contexte et de regard. Il donne un nouveau regard sur les objets du quotidien.*

Steven Levy — L'éthique des hackers

Dans *L'éthique des hackers*, Steven Levy définit le hacker comme une personne guidée par la passion, la curiosité et la liberté, bien au-delà du simple piratage informatique. Cette approche a influencé notre projet en considérant le hacking comme une exploration créative et critique des systèmes existants.

Re-cut trailer / trailer remix

Le principe du re-cut trailer consiste à remonter la bande-annonce d'un film afin d'en changer totalement le genre et le sens. Cette pratique de détournement par le montage constitue une référence directe à notre démarche de transformation d'un court métrage existant.

Le groupe Obvious (2018)

Collectif ayant vendu une œuvre générée par IA, questionnant la notion d'auteur et de création. Cela se lie avec notre réflexion sur la manipulation des systèmes créatifs et sur la place de l'humain derrière un dispositif technique.

Révolution française (1789)

Renversement d'un système politique verrouillé par l'identification de ses failles structurelles.

Ceci est vu comme un hack, la révolution consiste à comprendre un système pour le détourner. Notre projet applique cette logique au récit cinématographique et au pouvoir du choix.

Hacktivisme / Anonymous

Mouvement utilisant le hacking comme outil de contestation politique et sociale. Notre démarche s'inscrit dans cette logique similaire, le détournement d'un système pour révéler ses mécanismes de pouvoir, sans chercher la destruction mais la prise de conscience.

Matrix (1999) – Wachowski

Matrix présente un monde contrôlé par un système invisible, où la liberté est une illusion tant que ses règles ne sont pas comprises.

Le spectateur du dispositif pense agir librement, mais reste enfermé dans une structure préprogrammée. Comme dans *Matrix*, comprendre le système devient une condition pour prendre conscience de la manipulation.

Hackers (1995) – Iain Softley

Film emblématique qui met en scène le hacker comme une figure rebelle, marginale et stylisée, évoluant dans un univers visuel codifié.

La scénographie reprend volontairement ces codes (capuche, masque, lumière verte) pour ensuite les détourner et révéler leur artificialité, montrant que derrière l'image du hacker se cache une construction culturelle.

Félix Ravaisson – De l'habitude

Ravaisson analyse l'habitude comme un glissement progressif de l'acte volontaire vers un automatisme, révélant comment les systèmes influencent nos comportements.

Le spectateur croit faire des choix libres, mais se retrouve enfermé dans une structure répétitive. Le projet met en évidence cette mécanique : nos décisions deviennent des habitudes guidées par un système invisible.

Pekka Himanen – The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age

Himanen oppose l'éthique hacker à l'éthique industrielle du travail. Le hacker agit par passion, engagement personnel et désir de partage, plutôt que par obligation ou profit.

La démarche créative repose sur une implication personnelle forte. Le détournement du court métrage est un acte de création engagé, réalisé "à cœur", où la motivation artistique prime sur la performance technique.

Bibliographie

Court métrage utilisé: <https://www.youtube.com/watch?v=7mSH86O2qzA&t=532s>

Son utilisé pour le début de la scénographie:
<https://www.youtube.com/watch?v=lyrJThjjF0g&t=1685s>

Court métrage qui ont été en suggestion pour le projet:

Portrait of God (7min) :<https://vimeo.com/744201078>

L'échappée Belle (15min): <https://www.youtube.com/watch?v=kbiHqefKxvY>

La loi de Murphy (11 min):<https://www.youtube.com/watch?v=Op-8p0P52ZM&t=318s>

Fauve (16 min):<https://www.youtube.com/watch?v=CnxYtSKgbgs>

Stalled Omelleto :<https://m.youtube.com/watch?v=7mSH86O2qzA>

La boche : [LE BOCHE \(Court métrage\)YouTube·CerfVolant Films·15 avr. 2018](#)

L'ondée : <https://www.youtube.com/watch?v=IdIIMVIEBEA>

Une Question d'honneur
:<https://www.arte.tv/fr/videos/119915-001-A/une-question-d-honneur/>

Sites utilisés.

<https://www.sentinelone.com/fr/cybersecurity-101/cybersecurity/what-is-a-hacker/>

https://philosophie.ac-normandie.fr/IMG/article_PDF/L-experience-de-Milgram_a615.pdf

<https://usbeketrica.com/fr/article/ce-que-le-cinema-et-les-series-ont-compris-des-hackers-ou-pas>

<https://connect.ed-diamond.com/misc/misc-143/hackers-et-cinema-entre-mythe-et-realite>

<https://shs.cairn.info/magazine-questions-internationales-2018-3-page-122?lang=fr>

<https://www.revuedesdeuxmondes.fr/wp-content/uploads/2017/10/La-place-de-Paul-Ricoeur.pdf>

[https://fr.wikisource.org/wiki/De_l%E2%80%99habitude_\(Ravaisson,_1838\)](https://fr.wikisource.org/wiki/De_l%E2%80%99habitude_(Ravaisson,_1838))

<https://www.centrepompidou.fr/fr/ressources/oeuvre/cXbkBn9>

[https://www.stormshield.com/fr/actus/derriere-cliches-figure-controversee-hacker/#:~:text=Les%20hackers%20sont%20souvent%20per%C3%A7us,France\)%20et%20ses%20figures%20tut%C3%A9laires.](https://www.stormshield.com/fr/actus/derriere-cliches-figure-controversee-hacker/#:~:text=Les%20hackers%20sont%20souvent%20per%C3%A7us,France)%20et%20ses%20figures%20tut%C3%A9laires.)

https://www.reddit.com/r/hacking/comments/18hca5y/where_did_the_hacker_stereotypes_come_from/?tl=fr

https://shs.cairn.info/article/EHESP_GIRER_2022_01_0041?lang=fr

<https://www.sante-sur-le-net.com/maladies/cardiologie/generalites-coeur>

https://fr.wikipedia.org/wiki/Libert%C3%A9_de_pens%C3%A9e

<https://www.dictionnaire-academie.fr/article/A9M0541>

<https://www.yotta.paris/blog/nudges-definition-manipulation-ethique>