

>... atelier le 29 septembre 2007 → compte rendu



Participants

- Gotusso: projet SOMA/flux d'information et émotions
- Adessi: danse et kinesthésie
- Denoyer/LIP6: apprentissage à partir de signaux
- Ajaj/Jacquemin/LIMSI: rendu et interactions avec des scènes géométriques 3D
- Le Beux/LIMSI: outils opensource pour la captation et le contrôle
- Noisternig/LIMSI: rendu audio spatialisé
- Barron: ergonomie
- Dunoyer/ de Segonzac/Pottier/CFPTS: synergie recherche artistico-scientifique/formation
- Faguer/Guérineau/Rolland/CDA: accompagnement et valorisation
- Marin/Comédie de Caen - CDN Normandie: Département Recherche & Egarement: Centre de création et de production théâtrale /recherche, expérimentation et développement d'outils pour la création artistique
- Steiner-Sarrieux/Cie Incidents Mémorables: lumières et vidéo-projection

Merci beaucoup à Frederique Steiner pour ses notes très complètes et à Benoît Guérineau pour toutes les photos présentes sur cette page.

La matinée a été une présentation des intentions de chacun des participants.



Présentation du RAN par Sarah Faguer

Projet de réseau en phase de développement

3 chantiers

- un de laboratoires autour de projets pilotes stade expérimentation, formation et diffusion partir de rencontres entre artistes et scientifiques pour initier des travaux et des productions communes
- formation initiale et continue
- base de données

→ Philippe Baudelot qui représentera cette journée aux Bains numériques#2, est absent, cause de grippe.

Christian a à la fois un rôle de médiateur et d'acteur. Christian insiste sur le fait que ces ateliers sont ouverts à ceux qui veulent faire, mais aussi à ceux qui veulent voir faire, car c'est important d'avoir un regard critique, un point de vue de chercheur, cela aide à faire.

Eric Pottier CFPTS

Centre formation professionnelle aux techniques du spectacle

Bagnolet depuis les années 80

Techniciens lumières, plateau, son, peintres

Pas de formations artistiques

Formation de régisseurs vidéo: son, informatique, vidéo. Stage longue durée (5 mois) qui nécessite un

congé individuel de formation, car cela permet de réunir plusieurs types de profils, artistiques et techniques. On n'est pas dans de la formation continue où on cherche à améliorer sa pratique personnelle, mais on se recycle.

2/3 techniciens 1/3 divers (graphisme, journalisme, marionnettistes)

réunion de langage et de technique: frustration de ne pas avoir assez approfondi certains points

- 2 premiers mois: technique vidéo, informatique, apprentissage de logiciels de montage, de traitement d'image et de régie
- 2 mois de confrontation de la technique avec une expression: un metteur en scène donne un cahier des charges et les étudiants essaient d'y répondre. Les modules du CECN sont incorporés: Max MSP et Isadora
- dernier mois: partir d'un problème et se donner le temps de le résoudre

rencontre avec le CECN (Centre d'écriture et de Création Numérique de Mons)

Clarisse Bardiot suit les stages du CECN

Transposer les formations du CECN en France

Formation artistique et technique impossible à réunir en France → le faire par le biais de la formation continue, donc stage de longue durée

Deuxième promotion cette année

Intention: écouter et comprendre les enjeux, trouver un langage d'entente entre la recherche et les réponses techniques. Comment aller vers une formation dans le sens de ce que recherche l'expression artistique. Faire plutôt un stage vers la fin. Servira aussi d'ouverture.

Alain Grumbach

Enseignant chercheur à l'ENST (École Nationale Supérieure des Télécommunications)

Il a commencé à s'intéresser à l'intelligence artificielle, la capacité d'un programme à apprendre, puis il s'intéresse depuis quelques années à la réalité virtuelle, qui est monde auquel on accède via une interface informatique, un monde qui n'existe pas en soi. Il s'est ainsi intéressé à la réalité virtuelle pour la création artistique. Par exemple, il a fait travailler ses élèves sur la notion de cadavre exquis. L'idée est de faire compléter un dessin par plusieurs personnes, où l'on ne voit qu'une partie du dessin qui a été fait par les personnes précédentes. Les bandes de papier ont été remplacées par des cases, ce qui est assez simple par l'ordinateur. Chaque dessinateur s'exprime simultanément et non de manière séquentielle, comme au temps des surréalistes. www.enst.fr/~grumbach il y a un lien vers la description du dispositif. L'environnement s'appelle CATI.

Collaboration avec les étudiants de l'école

→ lien à partir de [Grumbach](#)

Intérêts: art de la scène, a fait un article sur le théâtre réparti pour faire communiquer des acteurs sur des lieux différents, contraintes scénographiques

Article publié par l'annuaire théâtrale en utilisant des caméras virtuelles sur des sites différents

Intérêt pour les travaux de Jacques Polieri

Faire participer les étudiants de l'école

Béatrice Picon-Vallin devrait être informée de ces ateliers

Aurélia Marin - Comédie de Caen - CDN de Normandie

Assistante de direction, responsable du Département Recherche & Égarement à la Comédie de Caen - Centre Dramatique National de Normandie

Direction Jean Lambert-wild

La Comédie de Caen est dotée de trois lieux, une salle de répétitions et deux théâtres: à Hérouville Saint-Clair: salle de spectacle de 700 places où sont regroupés également l'administration et les services techniques qui possèdent un atelier de construction de décor et un atelier de fabrication de costumes; à Caen, le Théâtre des Cordes: salle de spectacle de 300 places; à Caen, la Halle aux Granges, 11 rue du Carel: salle de répétitions et réserve de costumes et d'accessoires.

Centre de création et de production théâtrale, la Comédie de Caen produit des spectacles de rayonnement national et international et accompagne des compagnies théâtrales régionales, nationales et européennes. Nous développons des axes singuliers qui enrichissent et complètent les projets de créations mais surtout inscrivent le théâtre dans la cité et font de ce CDN un lieu d'échange et de débat: un Département Recherche & Egarement qui regroupe un dispositif de promotion de la culture scientifique et technique, un dispositif de réflexion et de veille autour d'un comité artistique et scientifique, un dispositif de recherche, d'expérimentation et de développement d'outils pour la création artistique et la médiation culturelle; l'accueil en résidence de compositeurs associés, l'Astrolabe: un espace de la critique et du spectateur... La Comédie de Caen assure également la transmission des savoirs par une politique de formation professionnelle.

Jean Lambert-wild travaille depuis plusieurs années avec des chercheurs et des ingénieurs de l'Université de Technologie de Belfort - Montbéliard (Vincent Hilaire, Adber Koukam, Olivier Simonin, Olivier Lamotte), le GMEM - Centre National de création musicale de Marseille, des développeurs comme Emmanuel-Mâa Berriet, Léopold Frey, Briac Blanquart... Il a collaboré avec eux en de nombreuses occasions:

2000 Création du système Daedalus dans le cadre du spectacle Orgia. Daedalus est un système informatique d'intelligence artificielle, qui constitue une interface entre les comédiens sur scène et des organismes artificiels, les Posydones, une interface entre les états physiologiques des comédiens et le décor.

2002 Création du système Ad Herenium dans le cadre du spectacle Spaghetti's Club. Le système Ad Herenium est un «musicien» artificiel contribuant à la composition musicale.

2003 Création du système Sosie dans le cadre de l'expérimentation Tête à Tête. Sosie est un logiciel de gestion de comportements et de déplacements pour une chorégraphie de robots réagissant à la voix de l'acteur.

2004 Crise de Nerfs-Parlez-moi d'amour-. Création d'une interface sonore dédiée à la diffusion

spécialisée de la composition de Jean-Luc Therminarias. Fabrication d'un scaphandre à double paroi avec injections de fluides de couleur entre les deux parois.

2005 Création d'un jeu vidéo dans le cadre du spectacle Faites-le-taire!

2005/2006 Projet Retes – réseau de régies numériques (son et lumière) dans le cadre du spectacle Mue.

Le Département Recherche & Egarement

1/ la promotion de la culture scientifique et technique

En collaborant avec des institutions comme par exemple le GANIL (Grand accélérateur National d'Ions Lourds) et Relais d'osciences –CCSTI (Centre Culturel Scientifique Technique et Industrielle) autour des questions de la médiation, nous proposons au public de pousser plus loin sa curiosité et sa réflexion concernant la culture scientifique et technique. Le théâtre ne doit jamais oublier qu'il travaille dans un milieu humain qui modifie chaque jour sa représentation de l'humain. Et les plus importantes modifications de nos représentations tiennent souvent lieu d'avancées scientifiques et techniques. Par ailleurs la médiation de la culture scientifique et la médiation de la culture artistique poursuivent les mêmes objectifs: éveiller la curiosité des populations, familiariser les publics avec des pratiques liant la recherche et la création, favoriser la réflexion sur l'implication dans notre système social des modifications de nos représentations. Il nous semble donc utile qu'un théâtre s'ouvre à la science et propose et des actions pour enrichir les spectateurs du croisement de ces deux pensées.

2/ la mise en place d'un comité scientifique

Considérant le Théâtre comme un art de la Teckhn, dont les évolutions ont souvent été liées à des révolutions technologiques, il est important à nos yeux, d'être au contact des anciennes techniques mais aussi des nouvelles, de les étudier, de les interroger, de mener des recherches, d'investir les nouveaux espaces qu'elles génèrent et de s'y égarer. Afin de nourrir et de concrétiser ces réflexions autour des nouveaux paradigmes que le Théâtre, la Science et les Techniques offrent, nous souhaitons créer un comité scientifique composé de poètes, d'artistes, de philosophes, de sociologues, de chercheurs et de scientifiques. Les réflexions et les propositions qui émaneront de ce comité scientifique porteront sur les possibilités d'invention qu'offrent ces nouveaux paradigmes dans la création artistique, mais aussi sur la possibilité d'inventer de nouvelles formes de médiation culturelle prenant en compte les mutations des pratiques liées à l'utilisation des nouveaux médias. Les objectifs de ce comité scientifique sont les suivants: - Constituer une veille technologique à la fois des nouvelles technologies et du patrimoine des techniques traditionnelles du Théâtre. - Ouvrir des perspectives poétiques et critiques de l'utilisation de ces techniques. - Réfléchir à de nouveaux usages de ces techniques et au développement de nouveaux outils au sein de la création artistique mais aussi de façon plus large dans le rapport au public (supports de communication et de formation, etc.). - Réfléchir à la transmission et à la didactique de ces techniques.

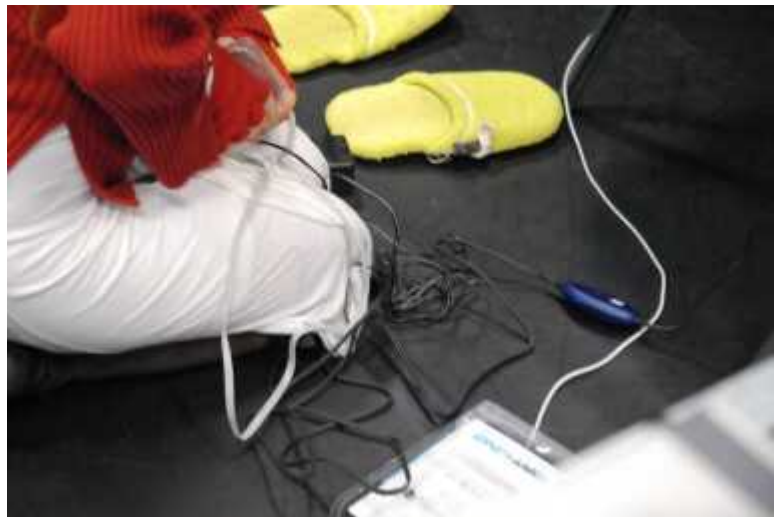
3/ le laboratoire Recherche & Egarement

Le laboratoire Recherche & Egarement est l'espace de mise en œuvre des réflexions menées au comité scientifique et des projets scénographiques et technologiques que nécessitent les créations de la Comédie de Caen. Il s'agit d'un lieu de recherche, d'expérimentation, d'application et d'innovation qui travaille le plus systématiquement possible en lien direct avec les universités, les chercheurs et les entreprises de la région et en relation avec d'autres partenaires nationaux et internationaux. Il travaille sur des axes de recherche tels que l'analyse et la recherche sur les usages et les formes des

medias, l'image, la réalité virtuelle, la vidéo, la lumière, le son, l'intelligence artificielle, les capteurs, la robotique, les effets spéciaux... Ses objectifs sont de mener des recherches et des développements concrets, appliqués plus particulièrement aux créations mais aussi à la recherche de nouvelles médiations avec le public; d'accorder une place pour de la recherche fondamentale; de garantir la fiabilité des applications développées; d'assurer leur cohérence par rapport aux contraintes de création, de production et de tournée des spectacles; d'assurer leur acceptation, leur connaissance, leur compréhension par le public; de proposer une formation professionnelle en lien avec ces recherches.

Intention: En tant que membre du réseau arts numériques, ont des projets en cours, souhaitent tisser des liens avec des partenaires scientifiques et artistiques et découvrir les projets en cours d'artistes et de scientifiques.

Site www.comediedecaen.com



Bénédicte Adessi

Formation arts plastiques

Image de synthèse et interactions

Engager le corps dans la proprioception

Formation à l'ENSAD

Collaboration avec des danseurs

Systèmes interactifs pour manipuler des images

Passerelles entre ce que l'on ressent et une représentation visible

Image entre corps dansant et projections graphiques

Chorégraphie reprise avec Laurent Chanel

A partir du souffle: image apparaissait et disparaissait avec une double projection de lumière (vidéo projecteur et projecteur lumière). Souhaite capter la tension du filet.

Élasticité des formes en image de synthèse danse sur un filet de catamaran Projection d'images sous le filet

Projet pas encore abouti: souhaite ajouter des éléments interactifs

* chaussons interactifs



Structure associative qui sert de support à ce projet

Attentes: systèmes de captation, son (à partir d'enregistrement mais serait mieux en temps réel) et image. Capture du souffle par micro HF. Pour l'image: peut faire des maquettes mais souhaiterait des développements complémentaires.

La métamorphose des images est construite comme une mémoire de travail. La métamorphose doit pouvoir se faire dans une structure formelle pour ne pas être dans la linéarité.

Représentation proprioceptive: ressenti du corps sans intervention externe. Réactions corporelles avant l'action. Repère dans l'espace. Représentation de l'image à partir de ces données.



Fabienne Gotusso

artiste pluridisciplinaire

Crée des spectacles à partir de récits, vidéo, compositions sonores, dessins, danse, corps, mouvement, films.

Quatrième projet: SOMA.

Le thème: des visions fragmentées nous immergent dans un immense réservoir psychique, lequel ne cesse d'être modifié par des événements extérieurs.

Cette création fait appel à différentes disciplines et se construit en relation avec un texte "Soma" dont elle est l'auteur. Le va et vient entre les différents modes d'écriture est un moteur pour l'imagination. Ainsi l'écriture de Soma se prolonge de nombreux dessins et de films, mais aussi la fabrication d'objets, prothèses, jouets, masques, pantins sortes de cobayes sont de vrais partenaires de jeu dans l'espace. Multiplier les niveaux de récits par leur mise en résonance.

Exploration souhaitée:

Mesurer la toxicologie des événements sur l'individu qui les voit et les subit. Pouvoir explorer et représenter l'impact des événements dans le corps et le système nerveux. Expérience réalisée au Centre National de la Danse, il y a quelques années, l'autohypnose appliquée à la danse, au service du processus d'invention chez le danseur. Accès au travail d'un médecin, qui au moyen d'un casque et de capteurs, permettait la visualisation de ce qui se passait dans le cerveau, et l'on pouvait voir comment des chaînes de transmission étaient bouleversées, et comment elles se reconstituaient grâce à des éléments apaisants.

A besoin d'un système de représentation du cerveau stimulée en temps réel en relation avec la projection des films, dont le montage et le rythme sont dans la proximité de Replay de Christian Marclay, les images s'entrechoquent, entrelacs des flux narratifs.

Représentés sur plusieurs surfaces de projection, les films sont une transposition d'événements dans le monde, de fragments de réalités. Expériences et performances ont été réalisées dans d'autres lieux, chantier en cours.

N'a pas d'outils pour la représentation du cerveau. .

Il est difficile de savoir où a lieu l'activité. Les canaux récupérés sont les ondes alpha, beta... La localisation n'est pas forcément très claire. On peut savoir si on réfléchit ou pas. On peut détecter 4 signaux. Une couleur à 4 endroits différents.

Sylvain Le Beux

Doctorant au LIMSI-CNRS. Travaille sur l'expressivité dans la synthèse vocal et contrôle par interfaces gestuelle de l'expressivité dans la voix

Travail personnel en synthèse sonore et sur les interfaces de tout types

Recherche: proposer des solutions techniques: logicielles et matérielles sur le spectacle vivant

Pure Data, Max MSP, SuperCollider, Arduino

Le travail de recherche n'est pas forcément assez mûr pour pouvoir être utilisé tel quel

Mais pourrait aider sur les modifications de la voix

Demande de Fabienne et Bénédicte sur la capture des bruits du corps

Un traitement du signal devrait permet de filter

Il faut choisir les bons capteurs

Comment faire pour que le public soit immergé dans l'univers sonore

Markus Noirsternig

Institute fur Elektronische Musik (for Electronic Music) in Graz



Large audience with headphones

Supported composers for large scale sound rendering

Artistic interest: build virtual spaces with headphones + tracking Vicon

Microphones on the headphones so that people could hear what was around

Interest in body gesture connected with sound synthesis: IEM body dancers with sound synthesis.
Gesture analysis: Vicon. Full body motion tracking is difficult.

LIMSI: 3D audio + collaboration with Princeton laptop orchestra

Virtual sound players

Realtime sound rendering. Loudspeaker made of 24 loudspeakers on a sphere. Each kind of directionality can be generated. Some work is also going on at IRCAM with Etienne Cortel. Requires a specific loudspeaker 1 at IEM and one at IRCAM.

Approaches to directional loudspeakers: beam form, a loudspeaker made of 200 small loudspeakers

Depending on the systems, the quality of the sound can be altered

In ambisonic rendering, there is a sweet spot where the sound is rendered the best.

Site at IEM

[Noisternig](#)

Rami Ajaj

Doctorant au LIMSI. Domaine de recherche, l'interaction homme/machine

Travail collaboratif multi-utilisateur

Multimodalité

Sortie: 2D/3D avec de l'intérêt pour la 3D temps réel

Intérêt: a travaillé l'an passé sur la déformation d'un maillage sous forme d'un système masse/ressort

Objet géométrique stable. Le déplacement d'un point déforme l'ensemble. Forces de frottement pour atténuer.

A ensuite travaillé sur une sphère → donne des résultats chaotique

A ajouté une masse centrale → effets de vagues

Voudrait utiliser ce dispositif pour manipuler l'élasticité des points.

Pourrait passer d'une forme à une autre.

Forme dégénéréscente ou forme instable.

Interaction homme machine. Trouver d'autres interfaces, pour l'instant clavier souris.



Frédérique Steiner-Sarrieux

Travaille pour la compagnie Incidents Mémorables

Travaux qui incorporent des nouvelles technologiques. Montage de textes sur la notion d'espace. Comédien + danseuse sur 3D interactive

Assistante lumière et vidéo. A travaillé sur les relations entre la 3D et le reste de l'environnement (capteurs, top son, top régisseurs).

Élève à l'ENSATT pour la 3e année dans le département réalisation lumière. Veut faire un mémoire sur la notion d'éclairage dans les scènes avec les nouvelles technologiques. Lumière infra-rouge et tracking, utilisation en parallèle avec l'éclairage visible pour le spectateur.

Le son sur le spectacle: texte dit, texte préenregistré, environnement sonore et musical créé par Tom Mays. Son spatialisé.

Intentions par rapport à l'atelier: voir ce qui se fait actuellement, projets en cours, recherches sur la question de la lumières par rapport aux nouvelles technologies. Relation entre image 3D et lumière.



Ludovic Denoyer

Enseignant chercheur au LIP6 travaille dans une équipe d'apprentissage statistique. Apprentissage à partir d'exemple. Application en reconnaissance des formes dans les signaux (séquences sonores, reconnaissance vidéo, reconnaissance d'image...) Application en imitation: apprendre à se comporter comme des personnes. Apprentissage de l'improvisation musicale. Exploration et recherche de solutions automatiques.

Méthodes générales ayant beaucoup d'applications.

Intention: faire bénéficier de sa connaissance, à la recherche de nouvelles problématiques académiques.

Musicien de jazz (Pianiste - accordéoniste): comment utiliser des systèmes informatiques dans des performances live pour permettre au spectateur d'être improvisateur avec les musiciens. Ordinateur: instrument de musique du spectateur.

Les méthodes sont assez générales. Les méthodes du son peuvent marcher pour l'image aussi.

Le travail sur le son est plus léger que celui sur la vidéo.

Quels exemples d'interaction: microphones, captures de la salle, mémorisation, décision de la pertinence du positionnement de l'improvisation. Improvisation à partir d'exemples jugées bonnes.

Stéphanie Barron

Chanteuse Jazz

Observatrice

Activité ergonomie des interactions homme machine dans l'automobile

A des compétences sur l'interactivité, l'utilité des interactions...

Orienté la conception des interfaces avec d'autres métiers: transmission des informations

Évalue la qualité des interfaces réalisées (par exemple à partir de données oculométriques)

Captations sur les interfaces: tactiles, voix, gestes, données biologiques (stress vigilance), entrées haptiques, interactions avec l'odorat

Reverbs, loops + souhait de faire entre le public dans leurs spectacles

Benoit Guérineau

Observateur: partie prenante dans le réseau

Collaboration entre les acteurs du réseau

CDA producteurs, diffuseurs, médiateurs,

Etudiants ATI/MH Tramus sont résidents à l'année.

Ont un laboratoire dans un lieu proche

Présentent leur travaux (dérivés de problématiques scientifiques) au public montré dans le cadre des BN#3. Tentent de faire des correspondances entre les travaux étudiants et les compagnies présentes sur le site. Des profs et des étudiants collaborent avec des artistes tq Miguel Chevalier.

Christian Jacquemin

sur le plan de la recherche, son activité était au départ sur la visualisation d'informations en 3 ou 2D. Actuellement, son travail porte plus sur la modélisation faciale, les expressions du visage, l'action de la parole, et des interfaces qui permettent de contrôler la modélisation. Il a développé un outil, Virtual Choreographer, qui est plus un outil de laboratoire, car il n'y a pas d'interface graphique, ce sont des scripts un peu hermétiques aux non informaticiens mais ça permet d'avoir une programmation précise. Il est aussi ouvert aux communications en réseau, donc il peut s'intégrer par ce biais dans une régie de spectacle. Il est également ouvert au son, puisque le LIMSI comporte de nombreux chercheurs et collaborateurs qui ont des intérêts portant sur le son.

Christian présente l'interface Pogany, qui est une caméra enfermée dans un moulage de visage. On peut donc avoir une détection tactile ou par approche. Il travaille actuellement sur un jeu pour enfants, Le vaudou et le devin, où un enfant manipule la tête pour faire deviner à un autre enfant une image.

Avec la collaboration de Bertrand Planes, plasticien, il a incorporé une image d'ombre de spectateur, de manière réaliste, pour permettre à un spectateur portant des lunettes stéréoscopiques, d'avoir l'impression d'évoluer dans un environnement 3D. Les gens sont filmés, on fait un seuil pour transformer l'image en silhouette.

Autre travail sur le bug du codec vidéo. C'était une réaction contre l'idée de l'OpenSource qui est toujours de faire de mieux en mieux. C'était une logique industrielle de l'OpenSource qui est détournée pour en faire un objet de mutation et de création artistique.

Christian collabore aussi avec la Compagnie Incidents mémorables. L'idée était la problématique d'objets virtuels manipulables par un acteur. Ce sont des objets d'expression un peu comme des

accessoires traditionnels, mais ça pouvait aussi être des rideaux, sur lesquels on projette une image, puis on jette le rideau. Il y avait aussi une recherche sur la projection sur des surfaces non planes, avec des modélisations visant à augmenter ou aplanir ces reliefs. Quand on cherchait à annuler, ça marche bien pour le 3ème rang au milieu, et beaucoup moins pour les autres. Il y a aussi eu un travail, dans le dernier spectacle, sur la notion d'espace, de saut de scène, d'accompagnement, de croisement.

futur:

utiliser l'interface Pogany, pour d'autres choses

combinaison entre vidéo et lumière. On peut par exemple coloriser réellement une projection vidéo en l'éclaboussant par de la lumière, plutôt qu'en colorisant artificiellement. On peut aussi avoir une lumière masquée par un gobo et créer un masque virtuel à partir de ce gobo, pour avoir de la vidéo là où il y a de l'ombre.

objets de masse-ressort, et cela permettrait d'avoir des effets de désagrégation ou au contraire, des choses plus gaies. C'est un hybride entre l'aquarelle, la tapisserie et la mélasse.

Christian s'intéresse aussi à la création de passerelles entre sciences et art, à la mise en place de collaborations, sans qu'il soit lui-même impliqué, entre scientifiques, techniciens et artistes.

[Jacquemin](#)

>... synthèse de l'atelier du 29

Il doit se passer des choses entre les ateliers

Diversification des problématiques

Spatialisation du son: intéressant dans la construction de soma

Projections qui rendent compte du vivant et des processus de réactions sur des individus

Travailler sur les différences

Stimule des possibilités de recherche

Se voir régulièrement pour stimuler des travaux

Mieux se connaître et aller plus loin dans nos créations

Perception et sensorialité: travailler en trois étapes

1. Captation: chaussons, captation de position, biocapteurs, captation de traction → inviter Jean-Noel
1. Traitement: apprentissage, reconnaissance, filtrage
1. Métaphores: spatialisation du son et de l'image et systèmes vivants: vieillissement, manipulation

Faire des rencontres sur un ou deux jours? Traiter un thème donné par séance? L'idée est d'avoir trois/quatre séances: en janvier, mars et mai. Eventuellement, aux Bains Numériques 3, avoir quelque chose à présenter, au minimum une vidéo. Penser à conserver trace vidéo des séances de travail intermédiaire. Eric aimerait profiter du groupe de travail pour y mêler ses stagiaires, les mettre en situation d'accueil de spectacle orienté numérique.

Atelier avec 1 journée sur un thème incluant formation

Faire part de son avancement

Aujourd'hui: 1 journée de mise en relation

Préparation en avance

- biocapteur
- P6/Lutin: faire des captures sur une performance d'acteur et les donner au LIP6 pour réaliser de l'apprentissage dessus.
- tests en filaire mais pourront ensuite être utilisés en émission réception
- faire un doodle pour les trois prochaines séances

- avoir une prise vidéo pour les prochains ateliers
- Atelier CFPTS: mise en espace sonore et visuelle. Mettre les étudiants en situation d'accueil. Mise en relation dès le début de la formation. Concentrer les efforts. Initier des partenariats sur son lumière et accessoires.

Last update: 2012/02/28 13:16 [wiki:artlaboscenesnumeriques_cr_29_09_2007 https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:artlaboscenesnumeriques_cr_29_09_2007](https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:artlaboscenesnumeriques_cr_29_09_2007)

From:
<https://vida.limsi.fr/archives/> - **VIDA**

Permanent link:
https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:artlaboscenesnumeriques_cr_29_09_2007

Last update: **2012/02/28 13:16**

