

Notes prises lors de la réunion de lancement du thème virtualité, interactivité, design et art

LIMSI, 26 avril 2006

Les personnes suivantes ont participé à la réunion: *Serge Adam* (musicien), *Anne Guiraud* (Quoi de Neuf Docteur), *Thierry Giacomino* (DMDTS), *Pierre Oudart* (DRAC Ile de France), *Jean-Noël Montagné* (plasticien, association Art Sensitif), *Bertrand Planes* (artiste plasticien), *Sarah Roshem* (artiste plasticienne), *Samuel Bianchini* (CITU et Université de Valenciennes), *Jacques Hoepffner* (Ecole d'Arts de Rueil), *Roland Cahen* (ENSCI), *Jean-Philippe Lambert* (IRCAM), *Vincent Goudard* (PuceMuse), *Wolf Ka* (res publica), *Wai Kit Chan* et *Anais Lancement* (IUT de Montreuil), *Brian Katz* (LIMSI), *Christophe d'Alessandro* (LIMSI), *Christian Jacquemin* (LIMSI).

La réunion a commencé par une présentation du LIMSI (département Communication Homme/Machine) et de travaux scientifiques liés aux domaines culturels ou artistiques.

Brian Katz: son 3D, spatialisation de la voix, rendu virtuel d'architectures détruites

Christophe d'Alessandro: clavicorde, geste pour le contrôle temps réel de la voix parlée ou chantée

Christian Jacquemin: 3D interactive pour le spectacle vivant, les installations artistiques ou la synthèse sonore

Ensuite, un échange assez long a eu lieu sur le thème de l'aide au financement de projets en art numérique

- Le [//DICREAM//](#) a une année financière difficile en raison de l'impact de la LOLF sur la comptabilité de l'Etat, mais il n'est pas arrêté contrairement aux rumeurs récentes. Il vise à soutenir des projets pluridisciplinaires.
- Les projets ayant une valorisation industrielle peuvent être soutenus par le [//RIAM//](#). Le passage du DICREAM au RIAM et la prise en compte assez précoce des possibilités applicatives d'un projet artistique sont des sujets à approfondir.
- Le pôle de compétitivité [//Cap Digital//](#) contient des thèmes qui nous intéressent: Image, son et interactivité, Jeux, Patrimoine, Services et usages et Éducation.
- L'[ADIAM 91](#) (association départementale d'informations et d'actions musicales et chorégraphiques en Essonne) a pour vocation l'information, la coordination et le conseil ainsi que les actions artistiques (formation, création, diffusion).

Les coopérations entre artistes, scientifiques et institutions culturelles impliquent des collaborations interdisciplinaires qui se heurtent aux difficultés suivantes:

- soutien financier (les ressources pour le soutien d'un projet peuvent varier au cours de son évolution: plus R&D au début et plus ingénierie pour la diffusion),
- temporalité artistique plus courte et plus contrainte que la temporalité scientifique,

- manque de lieux d'interfaces entre artistes demandeurs et chercheurs.

Il faut mettre en place et utiliser les outils collaboratifs, comme ce wiki, pour aider aux rencontres et convergences entre artistes, designers, industriels et scientifiques. L'objet du thème *virtualité - interactivité - design - art* est d'aider à la mise en place de projets, d'organiser des rencontres, desoutenir scientifiquement des travaux de recherche sur les thèmes transversaux.

Sur le plan scientifique, il est désormais plus facile de trouver des lieux de publication scientifique où l'on peut valoriser conjointement un travail scientifique et un contenu artistique. Voir par exemple la conférence NIME 2006 qui aura lieu à l'IRCAM en juin.

On peut envisager des résidences d'artistes sur un campus scientifique en collaboration avec des laboratoires de recherche et des formations universitaires.

Le design peut constituer un domaine de convergence pluridisciplinaire. Le designers ont une pratique de collaboration entre artistes, ingénieurs, et scientifiques. Il peut servir à faire le pont entre des projets artistiques (DICREAM) et des projets appliqués (RIAM).

From:

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

Permanent link:

<https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:cr2006avril26>

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

