

CR Seminaire2 LIRIS 12 09 2008 Compte rendu

Compte rendu de la journée PEPS-Simulation

12 septembre 2008

LIRIS, Lyon

Notes prises par Christian Jacquemin

Enjeux art numérique Jean-Louis Weissberg

[Support écrit Intervention JL Weissberg 12_09_2008](#)

Compte rendu autour de la thématique de Samuel Bianchini (milieux denses)

[Transparents de Samuel Bianchini](#)

[Transparents de Rami Ajaj](#)

[Transparents de Nathalie Delprat](#)

[Transparents de Christian Jacquemin](#)

Présentation de Martine Rondet Mignotte

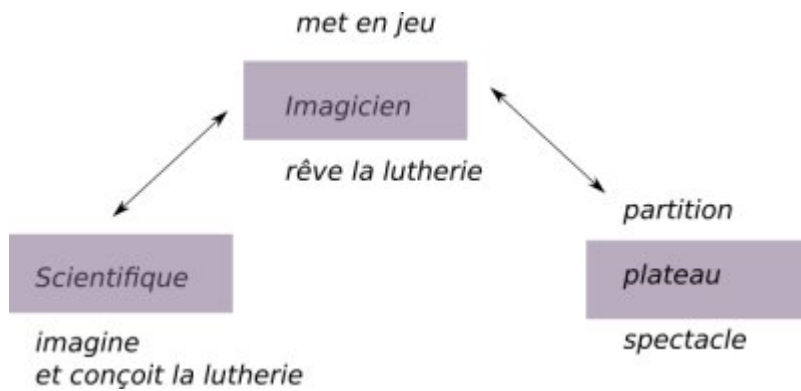
Plasticienne qui a travaillé en relation avec la danse puis a longuement collaboré avec des scientifiques sur la géométrie fractale comme image fixe. Est revenue ensuite au spectacle vivant.

Conçoit une structure fractale pour les scènes et recherche une force plastique en relation avec ce qui se passe sur le plateau.

Spectacle vivant | scène - acteurs - imagiciens

Jouer l'image avec d'autres

L'Imagicien est un artiste qui compose sa partition d'image et l'interprète. Il recherche une liberté d'interprétation pour jouer: l'interactivité



Présentation de la vidéo du spectacle fait lors de la Fête des Lumières en 2007. Le but était de faire un travail qui puisse être reçu par le grand public

Le LIRIS et MRM ont réalisé une maquette grandeur réelle d'un dispositif permettant de rester dans une dimension ludique et grand public. Il a permis de ramener la spontanéité du geste dans l'image.

Bonne réception du public.

Un futur spectacle est en préparation sur une promenade dans le quartier Confluences. Retrouver ce quartier par les scènes virtuelles, en donner une dimension sculpturale

Questions scientifiques et artistiques: reconstruction 3D des images, adaptation des caméras, restitution du mouvement pour que l'artiste puisse jouer, gestion des périphériques, association entre image réelle et environnement physique, réalisme et argument artistique.

But de ce prototype: mécanisme de validation des outils réalisés en laboratoire et présentation publique de la recherche.

Présentation de Pierre-Damien Huyghe

La simulation dans l'histoire de la pensée

Compte rendu autour de la thématique de Dominique Cunin (continuité réel/virtuel en simulation)

Dominique Cunin

Continuité et discontinuité des dispositifs artistiques.

Interactivité: relation qui se construit entre spectateurs et représentation 3D de l'espace dans des espaces simulés.

Quelle est la différence entre simulation et simulacre. Le simulacre serait une simulation qui cherche à se faire passer pour ce qu'elle n'est pas ?

Offrir une représentation d'espace avec la perspective et une stimulation de l'imaginaire.

L'immersion est une présence dans l'espace simulé.

L'oeuvre se matérialise à l'aide d'une simulation .

Séparation entre espace physique et espace simulé/représenté: écran = frontière

Continuité spatiale entre l'oeuvre et l'espace de présentations (continuité espace physique et espace numérique)

Marcos Serrano (& Céline Coutrix)

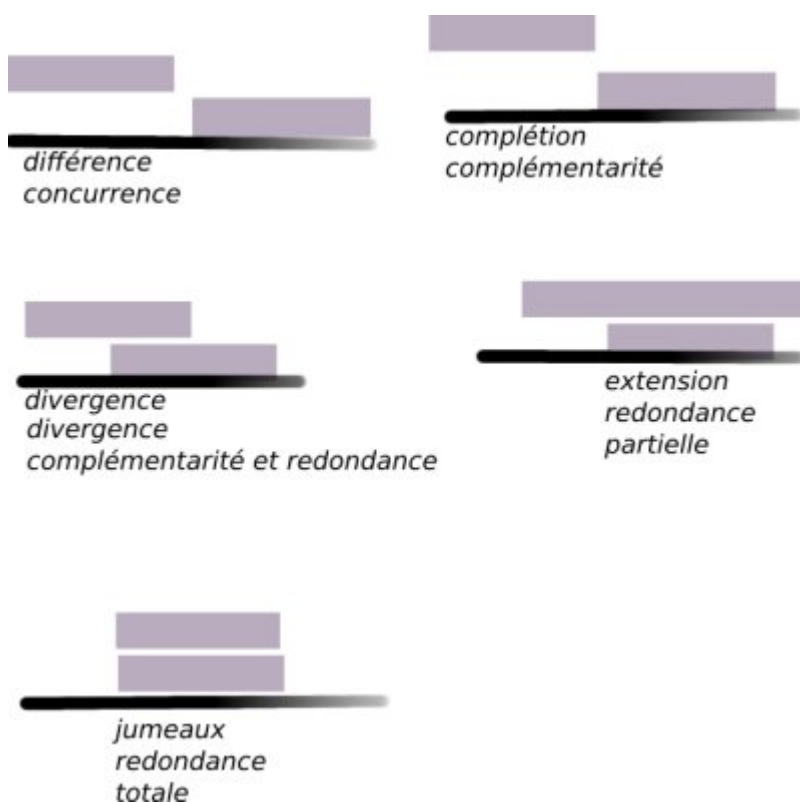
Adopter le point de vue de l'ingénierie de l'interaction homme machine

- conception
- réalisation

pour analyser et formaliser le lien entre espace physique et espace numérique dans les travaux de Dominique.

Les travaux en IHM conduits au LIG s'intéressent pour des interfaces qui disparaissent afin de garder des interactions naturelles ou traditionnelles et les augmenter numériquement. Prise en compte du contexte (utilisateur, contexte physique).

Font référence à théorie des relations d'Allen pour représenter la continuité entre espace physique et espace numérique.



Présentation d'une oeuvre de Dominique sur un mur en perspective projeté latéralement et qui se déplace en même temps que le spectateur. Cette oeuvre offre une continuité visuelle. La représentation virtuelle est un mur suit une personne dans ses déplacements dans un espace physique. Les relations entre le mur numérique et le mur physique ont été analysées:

- syntaxique: divergence

Lien avec la recherche sur la réalité augmentée

- prise en compte du contexte
- utilisation de l'espace du mouvement du corps
- trompe l'oeil

Autre oeuvre: la chute du cube physique entraînant un cube virtuel.

- transmission de force physique → injection dans l'espace simulé d'une imitation de la chaîne d'événements physiques qu'on observe dans la réalité matérielle,
- transmission des forces du physique vers le simulé,

Notion de simulacre augmenté:

- Simulacre augmenté: différence entre simulation et simulacre
- Ambiguïté réel simulation: où agissons nous ?
- Proposer une nouvelle expérience de l'espace
- Confusion des temps (temps vécu, temps réel, temps direct, fréquence)

Simulation vs simulacre: Epicure / simulacre/ théorie de la perception et de son fonctionnement. Des corps physiques émanent et excitent les membranes oculaires. Le simulacre est une couche imperceptible. Simulation est un objet technique.

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

Permanent link:
https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:cr_seminaire2_liris_12_09_2008_compte_rendu

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

