

TLLSLO CR 2009 01 06

Compte rendu de la réunion de lancement au LIMSI le 6/1/2009

Jean-Marc Vezien

IR dans l'équipe Venise

Plusieurs projets de compositing vidéo, de mélange synthèse et vidéo en cinéma et postprod

Au sein de l'activité réalité augmentée, le compositing sera utilisé

Projet NEMESIS dont un des partenaires était MikrosImages

Elisa Fourcaudot

Compagnie didascalie.net: diffusion et production

but: se familiariser avec TLLSLO

Catherine Lazaro

Médiathèque de Taverny

Intéressés par ce projet tout en n'ayant pas tout compris

La vulgarisation scientifique déjà été expérimentée avec le Museum d'Histoire Naturelle

Travail de préparation du public pour la visite

Cycle de conférences sur une année

avec une rencontre tous les mois

rencontres avec des lycéens

sur le thème de la Biodiversité

Depuis deux ans ateliers sur les musiques électroniques – rencontres sur les musiques assistées par ordinateur → manifestation patchwork sur les musiques électroniques

Avantage du projet: travail dès l'amont

Benoît Lahoz

Compagnie L'ange Carazuelo

Expérimentation des technologies numériques temps réel

A suivi la formation de didascalie.net aux technologies numériques

Implication assez forte sur le Val d'Oise

Développer le rapport avec les partenaires territoriaux

Comédien et metteur en scène

Georges Gagneré

Structure didascalie.net (fait suite à Incidents Mémorables)

Travail en région à La Filature (Mulhouse) en résidence

Projet à 9 partenaires sur les nouveaux usages des nouvelles technologies (Virage)

Développement logiciel et interfaces pour le spectacle vivant

Intervient pour l'évaluation, la définition, le test et la diffusion des travaux de Virage

PICRI réalisé autour de la problématique de l'ombre repris d'un projet antérieur Sciences sur Seine.

Mutualiser les projets entre Ile de France et Mulhouse + autre partenaire Médiathèque de l'Hopital Henri Poincaré à Garches

Contact avec une bibliothèque à Mulhouse

Yacine Bellik

Enseignant chercheur au LIMSI

3 thème de recherche: interaction multimodale avec l'ordinateur (plusieurs canaux de communication simultanés), informatique ambiante (l'informatique sort du poste de travail et se diffuse dans les objets du quotidien), aide au handicap visuel (méthode d'accès au web, d'aide au déplacement - thème plus en veille)

Christian Jacquemin

Georges Gagneré

Territoires de représentation différents des territoires habituels

Centre de culture multimédia

Partenaires pédagogiques

tous partenaires à part entière pour la réalisation du projet

Profiter de ce contact avec un public large

Problématique de médiation dès le début

Validité de partenariat société civile

- compagnie
- médiation

Objet polymorphe = objet d'activité

Objet principal du PICRI = recherche

Il ne faut pas rater la partie médiation du projet

Quel vocabulaire à mettre en commun ?

Intérêt d'un axe de recherche commun - Alsace: difficulté à trouver des partenaires de recherche

Rappeler Frank Alary à la région

Noter des indicateurs pour l'avancement - problème de diffusion des canaux scientifiques

Les facteurs de mesure de la pénétration des innovations scientifiques: impact de la recherche

→ possibilité de refaire des recherches complémentaires

L'intérêt pour un impact = possibilité de reformuler une partie scientifique envers le public

Transfert d'enjeux de recherche vers le public = vulgarisation des usages

Plutôt que vulgarisation, il faut voir une relation à double sens = partenariat

Allers/retours possibles

Description du dispositif

- support de l'imaginaire
- mémoire de l'ombre
- objet différent de l'image vidéo
- reconnaître une forme et projeter à l'intérieur
- construire un dispositif utilisant cette brique pour augmenter la performance
- lire dans un espace augmenté où des événements vont transformer la lecture
- comportement de la lecture qui vont faire entendre le texte différemment
- chorégraphie utilisant le dispositif qui sont assez faciles d'utilisation

1 personne dans un environnement organique

travailler sur l'effet d'une transformation de l'ombre

relation entre du physique et du virtuel

la notion du flux est intéressante

augmentation d'un imaginaire

La question de l'ombre a permis de trouver la place du monde dans le système astrophysique

Activer un espace de confrontation avec un monde virtuel

Relation à l'image est physique

Relation sensitive à l'image

Interaction avec des objets

L'ombre est liée à la petite enfance utilisée par Piaget comme contraire de l'action tangible

L'ombre: le monde des esprits Frazer = étude de l'humanité via l'ombre

Espace magique

Le dispositif peut être très discret

Traverser un espace prend un sens particulier car l'ombre

GG: travailler avec vidéaste et éclairagiste

conflit entre lumière et vidéo

écriture dramaturgique

les ombres au sol ne marchent jamais pour un public

problématique performative de ce dispositif

Utiliser une projection sur un mur avec un dispositif sur chaque coin et le performeur à l'intérieur

Un des Vps peut être source et l'autre émetteur

Ombres visibles ou invisibles

Inviter des performeurs sur un plateau technologique avec juste un couple de dispositifs

But: pouvoir être mis en place simplement

Catherine Lazaro

Décryptage de l'ombre

Qu'est-ce que l'ombre ?

Quelles sont les traces bibliographiques de l'ombre ?

Préparer le public en amont pour l'amener à réfléchir ce qu'est l'ombre

Trouver des pistes pour l'utilisation de l'ombre

Entrer dans le dispositif dans un deuxième temps

et ensuite un questionnement plus spécialisé

Formes avec public:

- travail de recherche avec des scolaires
- ateliers tout public
- recherche avec des enseignants lors de journées pédagogiques

GG: mise en place du dispositif en avril - ateliers avec des enfants où sont abordées des thématiques ponctuelles

Lister des thèmes et donner des pistes possibles

Expérimenter des changements dans l'ombre

La surface de projection n'est pas nécessairement homogène: une zone où l'ombre n'est pas visible car c'est ombré et la révéler via une projection infrarouge

Poser des énigmes: est-ce possible d'avoir certaines configurations avec l'ombre ?

YB transparents

BL

- intérêt artistique: la question du numérique - écrit un texte sur une structure alchimique oeuvre noir/blanc/rouge: sur la question de l'ombre et de la lumière
- intérêt culturel

comment structurer plusieurs artistes autour de ces questions

depuis deux ans L'AC travaille sur la mutualisation de modes de pensée

travailler ensemble en mettant le jeu de côté

réintroduction du sens et de la solidarité sur un objet commun et une problématique commune

artistiquement: réaliser des micro-formes qui vont remettre en cause un spectacle plus large

permet de se laisser déplacer dans un chemin

la question de l'ombre bouleverse dans la conscience de nous même, de l'autre et de partager un monde

une idée de microforme pourra être proposée dans le futur

une petite forme dure moins longtemps, est facilement transportable

rejoint la nécessité de faire des expériences plus légères qui peuvent se mettre dans un autre environnement

mettre en avant la problématique de fabriquer des formes non standard qui sont plus lourdes à mettre en oeuvre

la petite forme peut être la lecture d'un texte

la manière dont on va faire ce que l'on souhaite réaliser est importante

comment faire reconnaître une forme artistique mutualisée

on sort de la hiérarchie création/diffusion/production

CL

Les approches proposées ont pour but de susciter la curiosité

comment va-t-on inciter le public à lire et à découvrir

public avisé pour lequel on doit définir un fonds de lecture

en bibliothèque les gens qui ne lisent pas sont intéressants

comment créer le lien avec les gens qui lisent pas

il pourrait y avoir des actions en dehors de la médiathèque

maisons de quartier, résidences pour personnes âgées

JMV

angles d'approche:

- partie programmation sur le traitement d'image: RA/RV sont intéressées par la possibilité de manipuler les contenus présentés à l'utilisateur
 - apporter des contenus
 - mélanger du réel et du virtuel
 - un des pbs importants: suppression de certains éléments dont l'ombre, l'algorithmie peut s'appliquer à d'autres objets que l'on souhaite effacer tels que des dispositifs à retour d'effort
 - utiliser des dispositifs « off the shelf » (favoriser la réutilisabilité)
- utiliser l'ombre comme interacteur. Remplacer des pointeurs par des interactions via l'ombre en RV
- objectif pédagogique: on a des dispositifs techniques pour la recherche. Il est intéressant

d'avoir des démonstrateurs. Les objets virtuels sont présents à partir du moment où on peut interagir avec eux. Ombre = médiateur réel/virtuel.

On peut interagir avec le corps.

Réincorporation de l'interaction - décorporation des objets qui ont un rôle important.

- Réorganisation des filières pédagogiques: analyse et synthèse d'image où l'on va rapprocher des contenus. Rapprochement technologique et logiciel qui va trouver son application.

CJ

ombre = outil de dessin

Echéancier

- prototype assez tôt
- développement à partir de septembre/janvier
- 2009-2010: saison de préparation
 - tests avec Renaud et Nathalie en avril dans le cadre de Virage 6-17 avril
 - + ateliers pédagogiques avec des enfants à partir du spectacle actuel
 - vidéo du travail réalisé
 - document de compte rendu
 - travail préalable également à la Médiathèque de Taverny
- 2010-2011: saison pendant laquelle sont montrés des travaux plus aboutis

Reformaliser le projet pour des stimulations croisées

Web:

- Projet sur didascalie.net: TLLSLO
- Wiki sur VIDA
- Créer un site visible de l'extérieur

Réunions globales: enjeu de la discussion collective

dimension du dialogue arts/sciences

volet dialogue:

Journée le 5 mai avec préparation le 4 mai

prototype initial avec une seule ombre

From:

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

Permanent link:

https://vida.limsi.fr/archives/doku.php?id=wiki:tllslo_cr_2009_01_06

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

