

# Séminaire PACAP 3

## mercredi 16 mars 2016



LIEU : salle G05 - bâtiment G  
salle du conseil de la faculté ALL  
Site Tréfilerie - 33 rue du 11 novembre - Saint-Etienne

### **Programme :**

10h30-11h30 : Vincent Ciciliato (CIEREC- MCF Art numérique)  
11h30-12h30 : Pierre-Adrien Théo (CIEREC - étudiant Master RIM)  
14h-15h : Laurent Grisoni (MINT/LIFL Lille 1/IRCICA)  
15h-16h : Frédéric Bevilacqua (responsable de l'équipe "Interaction Son Music Mouvement" à l'IRCAM).  
16h-17h : Discussion - table ronde

### **Le projet :**

Le projet de recherche PACAP (janvier 2015 - juin 2016) porte sur l'étude de dispositifs de captation du geste. C'est un partenariat entre la Cité du Design, l'ESADSE (RANDOM Lab), l'INRIA URBANET, le CIEREC, GRAME, le LIRIS et la société BIIN.

Ce projet de recherche en design d'intégration de capteurs, développé par des équipes spécialistes de la création et des usages, a pour objectif de concevoir une panoplie de captation, dont la vocation est d'être un outillage expérimental. Cela nous permet d'étudier, à partir des usages et du champ restreint à l'intégration prosthétique, la localisation optimale des outils de captations sur le corps, dans les zones tête et bras, en comparaison avec des outils fixés (tables) ou libres (caméras), en fonction du type de captation recherchée, et de l'usage qui en sera fait par le porteur de la Panoplie (modes de collecte).

### **Les séminaires :**

Après un premier volet qui abordait la captation des données environnementales ou personnelles et tentait d'en décrire la valeur et le pouvoir, un deuxième volet qui questionnait la visualisation/représentation de données, cette troisième journée s'intéressera au lien entre le geste capté et son interaction avec des environnements symboliques comme ceux des créations numériques visuelles et musicales. Bien qu'en apparence dématérialisé, le monde médiatique nécessite encore d'être manipulé et investi par le corps et sa gestualité pour acquérir une certaine expressivité. Dans ce contexte, de quelle manière le geste garde-t-il sa complexité d'action ? Puis, comment les arts, qu'ils soient sonores, visuels ou chorégraphiques, permettent-ils de repenser ces gestes et d'en extraire de nouvelles poétiques ? De quelle manière enfin les rapports entre arts, sciences et technologies nous permettent-ils par la même occasion de penser notre mise en rapport avec cette réalité chaque jour de plus en plus hybride.

## LES INTERVENTIONS

### • Vincent Ciciliato

**Titre** : « Gestes, intentions et formes symboliques »

**Résumé** :

Les technologies nous obligent constamment à redéfinir nos gestes, dont elles sont le plus souvent les prolongements. Nous assistons aujourd'hui au développement d'interfaces de plus en plus complexes qui nous permettent d'interagir avec des espaces eux aussi de plus en plus sophistiqués, cela au prix, le plus souvent, d'une réelle négociation entre le corps de l'interacteur et les médias manipulés. Il s'agira ici d'interroger ce qui reste d'intentionnalité et de symbolisation dans ces gestes interfacés, cela à partir de l'étude de quelques cas concrets et des expériences élaborés dans le cadre du projet PaCAP.

### • Laurent Grisoni

**Titre** : « Les relations arts, sciences et technologies vues de l'interaction homme-machine »

Laurent Grisoni est professeur des université en informatique à l'Université Lille 1, responsable de l'équipe MINT (CNRS-INRIA-Université de Lille 1) spécialisée dans l'interaction à gestes, responsable de l'axe « Arts, sciences et technologies » du projet iCAVS (Interdisciplinarity Cluster for the Advancement of Visual Studies) – Sciences et Cultures du Visuel, de Tourcoing.

### • Frédéric Bevilacqua

**Titre** : Capter et analyser les mouvements pour l'interaction: de la musique à la rééducation

Site web: <http://ismm.ircam.fr>

**Résumé** :

Je présenterai les travaux de l'équipe *Interaction Son Musique Mouvement* à l'Ircam. Nos recherches et applications concernent les systèmes interactifs pour le son et la musique, et plus particulièrement les systèmes permettant une interaction gestuelle. Divers systèmes de captation de mouvements, ainsi que les modèles pour analyser les données, seront exposés. Des applications seront présentées, principalement liées à la musique et le spectacle vivant, mais d'autres applications comme rééducation seront également discutées.

### • Pierre-Adrien Theo

**Titre** : "TouchVoices : un exemple d'utilisation du web comme outil d'interaction et de développement multi-plateforme"

**Résumé** :

Le projet TouchVoices est un outil de transformation de la voix pour un chanteur improvisateur, développé sur une table tactile Biin. Il a été développé essentiellement avec les outils Web que sont les langages HTML, CSS et JavaScript ainsi que le langage Faust. Cette intervention présente les différents outils qui ont été utilisés pour réaliser le projet aussi bien au niveau de l'interface interactive que de la couche audio. Elle présente aussi les moyens utilisés pour communiquer directement de la page Web vers le logiciel Max/MSP et ainsi utiliser l'interface graphique comme contrôleur.