

# Journée d'étude PraTIC : Images, interfaçages et corps

Le lundi 23 janvier 2012, à **Gobelins, l'école de l'image**, salle de conférence 318  
Inscription gratuite obligatoire sur : <http://www.amiando.com/OQVKMHK> (150 places disponibles)

## PROGRAMME :

### Matinée

9h-9h15 : Accueil et présentation de la journée PraTIC

**9h30 FOCUS : Panorama des interfaces corporelles**

9h40-10h20 : >> **Emersion du cerveau et immersion de l'image dans le corps** par **Bernard Andrieu**, Professeur en **Épistémologie du corps et des pratiques corporelles à la faculté du sport de l'Université Henri Poincaré de Nancy**.

À partir de l'étude des pratiques et des vécus, comme des dernières avancées scientifiques, un retournement de perspective concernant le sentiment d'immersion et ses effets s'avère à la fois justifié et productif. Il permet de mettre en évidence notre incorporation intime du dispositif et un phénomène d'incorporation de soi dans les interfaces et les images interactives.

10h20-10h50 >> **Interfaçage et jeu vidéo : les triangulations avatars/écrans/joueurs** par **Brice Roy**, auteur de **jeu vidéo**, co-fondateur du collectif **One Life Remains**, professeur de **Game Design** et administrateur de l'OMNSH.

Les situations interactives bien établies du jeu vidéo et leurs évolutions historiques seront mises en regard d'œuvres expérimentales issues du milieu du game design indépendant qui les remettent en question ou les travaillent. De la sorte, pourront être mieux identifiés des propriétés fondamentales du dispositif vidéoludique et les paramètres sur lesquels s'appuient les créateurs. Cette approche systémique ouvre de nouvelles perspectives allant jusqu'à inclure les spectateurs de l'interfaçage.

10h50-11h05 : Pause

**11h05 FOCUS : Imaginaires des corps interfacés**

11h10-11h50 >> **Relations aux images interactives : perception, action et mouvement** par **Alain Berthoz**, Professeur au **Collège de France**, Chaire de **physiologie de la perception et de l'action** ; Membre de l'**Académie des sciences, Institut de France** ; Président de l'**Institut de Biologie du Collège de France** ; Directeur du **LPPA**.

Depuis la réalité virtuelle jusqu'aux interfaçages récents, les recherches fondamentales ou appliquées en neurophysiologie et en cognition se nourrissent de ces situations artificielles qui parfois aident à mieux comprendre le fonctionnement humain. Les expérimentations appareillées et utilisant l'image n'ont pas manqué au fil de ces progrès technologiques. Sont-elles riches d'enseignement et élucident-elles le mystère de notre conscience et de nos capacités cognitives ? De quelles connaissances devons-nous tenir compte pour améliorer la conception de nos systèmes interactifs ? Le regard d'une grande figure scientifique de ces domaines viendra éclairer nos réflexions et témoigner des avancées permises par plusieurs décennies de travaux concernant la perception et l'action.

**11h50 FOCUS : Passerelles sensibles réel-virtuel**

11h55- 13h45 : Pause-déjeuner

### Après-midi

**13h45 FOCUS : Oeuvres d'art exploratrices**

13h50-14h25 >> **L'expérimentation "Fenêtre sur chambre" : plus qu'une interface en contexte restreint** par **Nicolas Sordello**, artiste nouveau média, créateur associé à l'EnsadLab, DA indépendant.

Comment rompre l'isolement de jeunes patients alités en chambre stérile pendant plusieurs semaines ? Avec son complice l'artiste Raphaël Isdant et le soutien d'Art dans la cité, l'intervenant a développé un réseau social immersif qui accorde pour la première fois à ces enfants un second corps interactif. Retour sur deux années d'expériences qui mettent en relief les potentialités de l'avatar à travers un cas-limite.

14h25-15h00 >> **Disorder Screen Control, quels devenir des corps et sujets dans un événement hybride ?** par **Lucile Haute**, Doctorante en Arts Plastiques au CIEREC (Université Jean Monnet, St Etienne) ; chercheuse associée à l'EN-ER de l'EnsadLab ; cofondatrice de **Coalition Cyborg**.

L'utilisation des télétechnologies est au centre de diverses propositions artistiques cherchant à produire une hybridation des corps et des images numériques. Entre dispositif d'interfaçage innovant et performance, le projet DSC réalisé en juin 2011 avec l'artiste Claire Sistach, renverse les repères et priorités entre espaces tangibles et 3D, entre avatars et humains.

15h00-15h15 : Pause

**15h15 FOCUS : L'interfaçage total en ligne de mire**

15h20-16h00 >> **La mobilisation du corps dans l'expérience de réalité augmentée** par **Xavier Boissarie**, expert en innovation digitale, fondateur et dirigeant d'**Orbe**, société-laboratoire d'expérimentation et de prototypage.

Orbe met au point des interfaces embarquées de type cartographique, paysage, sonore et haptique. Chacune de ces modalités se prête à une analyse phénoménologique car elle entrelace l'espace tangible, les données numériques et les interactions humaines ou machiniques. L'un des enjeux centraux de cette dynamique est bien la mobilisation du corps, qui impose de concevoir des actions et rétroactions spécifiques et adaptées.

16h00-16h35 >> **De l'interaction avec ou sans image par captation directe : prospective de l'informatique ambiante** par **Philippe Jabaud**, ingénieur de recherche chez **Alcatel-Lucent aux Bell Labs France**.

Assurant une nouvelle relation avec l'environnement, l'image du corps capturée et calculée par l'ordinateur à l'aide d'une Kinect démontre que des interactions simples sont généralisables intégrant de banals objets. Après un retour sur les résultats d'une expérimentation éprouvant le principe de la commande gestuelle au quotidien, un regard prospectif sur l'informatique ambiante interrogera l'avenir des interfaçages corps-images.

16h35-17h : **Discussion-bilan de la journée d'étude avec la contribution de Jean-Baptiste Labrune**, chercheur à **Alcatel-Lucent aux Bell Labs France**, membre OMNSH et MIT.

# 5ème cycle annuel des Journées d'étude PraTIC : Images, interfaçages et corps

Le lundi 23 janvier 2012 à **Gobelins, l'école de l'Image**, salle de conférence 318

Accès gratuit sur inscription obligatoire en ligne :

<http://www.amiendo.com/OQVKMHK.html> (150 places disponibles)

Initiative conçue et organisée par **Etienne PERENY** et **Etienne-Armand AMATO**

- Programme de recherche-cadre : « De l'image interactive au jeu vidéo »

du **Laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8** (Equipe d'Accueil 349)

- Conventionné par **Gobelins, l'école de l'image**, et son département Multimédia

- Partenaire associatif : **OMNSH** (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines)

## Thématique :

Le constat actuel de la généralisation des supports digitaux et des écrans connectés, indéniablement de plus en plus variés et nombreux dans notre environnement, invite à questionner la façon dont les images interactives et nos corps communiquent et s'articulent, voire s'entrelacent. Les attendus de cette journée PraTIC visent à mieux comprendre quelle est notre posture concrète face aux dispositifs numériques contemporains, en vue d'établir des rapports renouvelés ou plus performants.

Les apports des sciences exactes, avec la neurophysiologie et les sciences de la cognition, ou des SHS (Sciences Humaines et Sociales), aideront à cerner la transformation de nos schèmes corporels et mentaux qui se développent au contact des interfaces et images. Dans quelle mesure celles-ci affectent-elles notre conscience et nos imaginaires, autant que nos gestes les plus ordinaires ?

Simultanément, des expérimentations artistiques, scientifiques ou prospectives alimenteront les débats, car elles intensifient ou mettent en crise nos habitudes avec des interfaçages innovants ou décalés. Ce faisant, nous étudierons la façon dont la conception et réalisation de ces systèmes invitent leurs initiateurs à développer une théorie de l'expérience utilisateur (Ux) autant qu'à défricher les potentiels de nos technologies.

## Positionnement :

Les journées d'étude PraTIC (**Pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication**) questionnent les dispositifs numériques et interactifs, tout en suivant leurs évolutions de fond.

Leur originalité est de croiser les regards des acteurs de la recherche et de la profession, ainsi que leurs retours d'expériences, analyses et visions, afin de stimuler le débat et dresser des perspectives autour d'une thématique de pointe. La seconde journée PraTIC 2012 **Jouabilité et cognition** aura lieu ce 20 février.

Elles sont organisées par le Laboratoire *Paragraphe* (UP8), en partenariat avec *Gobelins, école de l'image* (CCIP), et avec le soutien de l'OMNSH et de [www.canali-medias.net](http://www.canali-medias.net). Les étudiants de la Licence professionnelle CDNL de Gobelins et Paris 8 y contribuent sous la forme de FOCUS rythmant les conférences.

## Accès à Gobelins :

73, boulevard Saint-Marcel 75013 Paris

Téléphone : 01 40 79 92 79

Fax : 01 40 79 92 71

### • **SNCF**

Gare de Lyon ou d'Austerlitz

-Prendre le bus RATP 91.

-Arrêt : Saint-Marcel/Jeanne-d'Arc ou Les Gobelins.

### • **Métro**

Ligne 7, direction Ivry/Villejuif.

-Station Les Gobelins

### • **RER Ligne A**

-Station Gare de Lyon (queue de train).

-Sortie rue VanGogh.

-À la sortie du RER, prendre le bus RATP 91.

-Arrêt : Saint-Marcel/Jeanne-d'Arc ou Les Gobelins

## Organisateurs et partenaires :

