

TERRE REVE ENCORE

Performance numérique et médiation arts sciences



Un dispositif interactif de Réalité Augmenté Spatiale
Deux comédiennes - 15 participants
Durée 45 minutes

*« homme, j'ai peur du feu
partout où tu te trouves »*

Une production : compagnie Eolie Songe / laboratoire Mint du CRISAL

TERRE REVE ENCORE

Performance numérique et médiation arts sciences

Terre rêve encore est un dispositif interactif qui permet d'enregistrer les visages et les paroles de personnes avant qu'elles n'entrent dans un espace où leur parole et leur visage sont projetés sur leur corps. Cet effet de réalité augmentée spatiale devient prétexte à une improvisation dirigée, spatiale, visuelle et sonore. S'ensuit un échange qui aborde les enjeux ontologiques et sociétaux de la réalité augmentée et du post-humanisme.



objets 3D === réalité spatiale augmentée

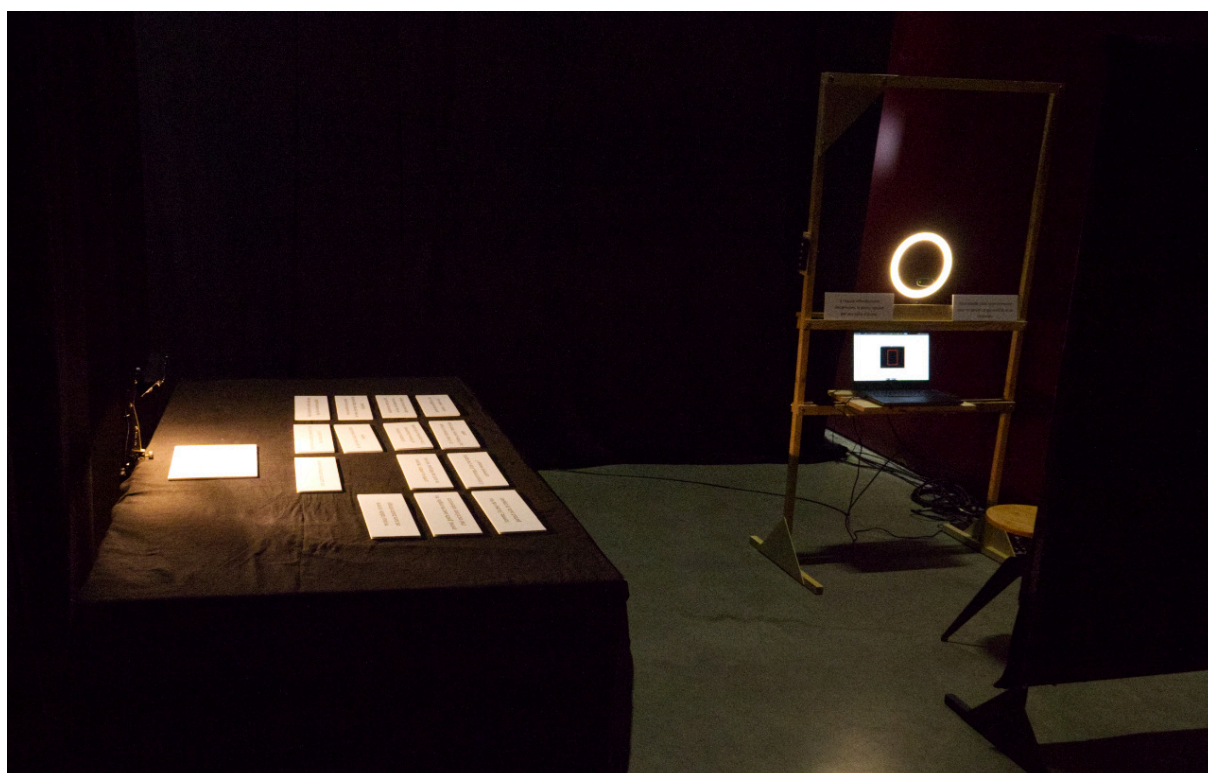
performance interactive === réfléchir ensemble

Depuis 2018, la compagnie Eolie Songe et l'équipe MINT du CRISAL (Université de Lille) collaborent au développement du dispositif *Revil* de réalité augmentée spatiale et à son utilisation par des artistes sur de grandes échelles. *Revil*, composé d'un logiciel dédié, d'un système de suivi 3D (caméras de profondeur) et d'un vidéoprojecteur, permet de placer des formes 3D dans l'espace physique, formes qui se révèlent lorsqu'un corps ou un objet les traversent. En 2020, l'équipe MINT du CRISAL dépose le projet ***Terre rêve encore*** auprès de la région Hauts-de-France, projet retenu dans le cadre du dispositif STIMuE en collaboration avec l'Université de Lille.

En 2022, afin d'aller à la rencontre de publics diversifiés, Eolie Songe et MINT du CRISAL créent un dispositif original de médiation au travers d'une performance numérique :

Terre Rêve Encore

Ce dispositif est de petite taille et ainsi se déploie dans des **lieux variés** : salon Arts Sciences, fête de la Science, ou encore intervenir dans une université, un lycée ou un collège, le hall d'un centre culturel ou social, une médiathèque.



*« nous voyons juste assez le monde
pour en garder ce qui scintille et va s'éteindre »*

TERRE REVE ENCORE

Performance numérique et médiation arts sciences

Descriptif

Terre rêve encore occupe deux espaces ou salles contigües :

- l'une d'une superficie minimale de 10m² : la cabine de prise de vue et de son
- l'autre, de 50m² : le lieu de la performance et de la médiation.

La cabine de prise de vue et de son sera composé de :

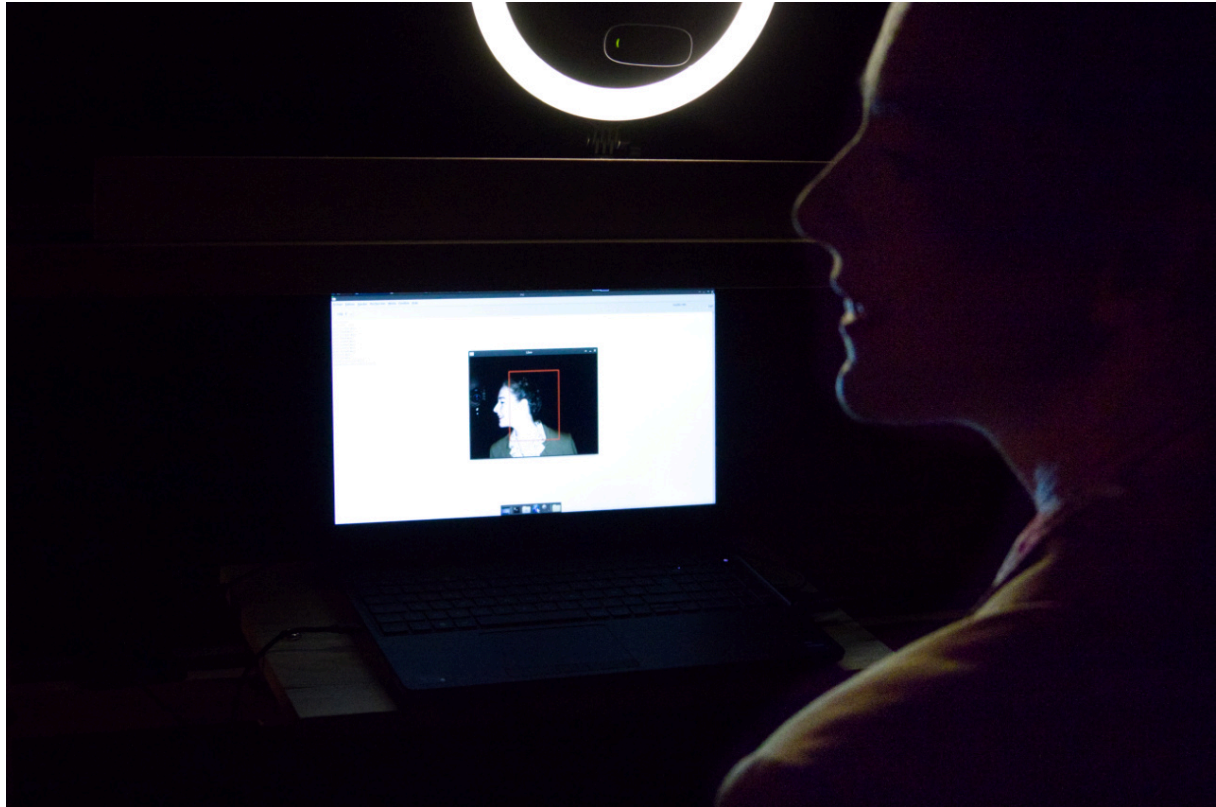
- Un système de captation (caméra, lumière et micro) relié à un ordinateur qui transcode en temps réel les flux en fichiers numériques
- Ce système de captation est installé dans une cabine portable de prise de vue et de son d'environ 2m² (similaire à un photomaton), composé d'une paroi contenant l'équipement numérique (caméra, lumière, micro, ordinateur, boîtier numérique) ainsi qu'un support pour les textes qui seront enregistrés par le-la participant-e. Derrière elle, assise sur un tabouret à vis, une paroi, revêtue d'une tenture noire absorbant la lumière, sert de toile de fond.

Le lieu de la performance et de la médiation

- Les participants ayant été ou non filmés (public = 15 personnes maximum) s'installent sur des chaises
- Sur un côté de la salle est placé un vidéoprojecteur surmonté d'une interface de contrôle et d'un système de diffusion sonore.
- Deux participant-es volontaires positionnent leur corps à l'endroit des formes 3D et interprètent, par leur mouvement dans les formes, les images et les paroles qu'ils-elles ont enregistrés ou que d'autres participants ont enregistrés, formant ainsi un jeu de langage impromptu
- D'autres groupes de 2 personnes peuvent à leur tour utiliser le dispositif

Terre rêve encore fonctionne comme un entre-sort qui accueille à chaque fois une quinzaine de personnes. Chaque rotation dure 45mn. 15mn de pause.

- Une comédienne accueille quelques participants dans la première salle, les aide à choisir une phrase qui sera enregistrée en même temps que leur visage la prononçant.
- Une autre comédienne positionne les autres participants sur des chaises (public) dans l'autre salle.
- Puis la comédienne explique le fonctionnement du dispositif et met en œuvre les jeux de langage, de sons, d'images et de mouvements.
- S'ensuit une conversation entre les scientifiques, les artistes et les participants, portant sur la réalité spatiale augmentée, le dispositif qu'ils viennent d'éprouver, l'intérêt pour les artistes de recourir à un tel dispositif. Ce qui permet ensuite d'aborder des sujets plus vastes.



EQUIPE DE CREATION

<i>Conception et scénographie</i>	Thierry Poquet
<i>Conception formes 3D et interaction</i>	Cagan Arslan & Florent Berthaut
<i>Comédienne</i>	Sandrine Chatelain
<i>Costumes</i>	Julie Z
<i>Chargée de médiation</i>	Camille Varet
<i>Administration</i>	Carole Duclos
<i>Photographies</i>	Christophe Giffart
<i>Textes</i>	Christian Bobin, René Char, Didier Henry, Victor Hugo, Philippe Jaccottet, Ghérasim Luca, Rainer Maria Rilke, André Verdet

PARTENAIRES

Biennale Expérimenta 2022 : Hexagone Scène nationale arts sciences de Meylan
Université de Lille - Conseil Régional Hauts-de-France (dispositif STIMuLE)
Grand Sud à Lille - Utopia Lille 3000
Forum départemental des Sciences de Villeneuve d'Ascq
Lycée Ozanam à Lille
Conseil Départemental du Nord

*« nous voudrions ne pas porter de haine,
bien que l'orage étourdisse les graines »*

UNE PRODUCTION

Compagnie Eolie Songe // Laboratoire MINT du CRISTAL