

# «les Rêves connectés »

## Projet de création numérique : réalité augmentée in-situ

les images utilisées dans ce dossier proviennent de différentes sources web (ce projet est en cours de création).

### Résumé du projet

Le projet « rêves connectés » est un projet utilisant une technologie récente et novatrice appelée AR « Augmented reality ». En français « réalité augmentée »

Cette technologie est utilisée pour cette création in Situ dans une logique de transmission du patrimoine matériel et immatériel auprès des jeunes publics, des adultes et des personnes âgées. Des personnages, des œuvres fantastiques et d'autres informations peuvent ainsi être visualisées par le public. En autonome, à distance mais surtout dans le cadre d'une expérience optimale sur place directement à travers la caméra interne d'un téléphone ou d'une tablette personnelle.

Le contenu des œuvres est produit dans un processus de va-et-vient entre la sensibilité personnelle de l'artiste et la réalité patrimoniale de l'emplacement de l'oeuvre. Le folklore, la spiritualité et l'histoire en général des lieux servant de base à la création.

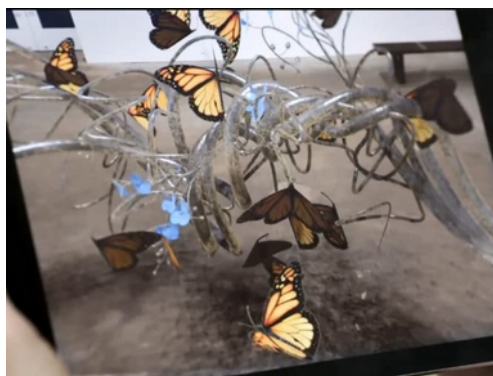


### Dimension ethnologique / patrimoine Culturel local

Au-delà de l'aspect purement technique et créatif une attention particulière est donnée au cours de la réalisation dans les échanges avec les habitants du territoire, qu'ils soient simples riverains, historiens ou artistes. Un travail de co-construction le plus avancé possible sera mis en place. Cet échange n'est pas obligatoire pour aboutir à une création de qualité car les ressources documentaires disponibles sur chaque territoire permettent à elles seules la synthèse des données disponibles avec la création. Ce processus est par contre souhaité pour porter le projet à un niveau supérieur d'intégration dans le territoire et le paysage culturel local.

## Dimension artistique

La création artistique de ce projet se déclinera sous la forme de personnages et créations virtuelles apparaissant à certains endroits du patrimoine. Ces personnages féeriques, s'exprimant à travers des danses intuitives, des chants chamaniques et(ou) traditionnels et des contes renforcés par des supports audios et vidéos emmèneront le public dans une promenade initiatique leur faisant découvrir le passé et le présent des lieux qu'ils visitent. Une attention particulière est accordée à la dimension spirituelle des tableaux ainsi montés. Les artistes intervenant seront tous des artistes sensibilisés aux pratiques ancestrales artistiques liées au soin et à la spiritualité.



## Médiation en direction des jeunes et intergénérationnelle

Au-delà de la création artistique et de la mise en avant du patrimoine matériel et immatériel, il est important de comprendre que cette technologie permet à toutes les générations de se retrouver autour d'un média unique. Basé sur la réalité et le patrimoine culturel, mais aussi sur la technologie et le rêve.

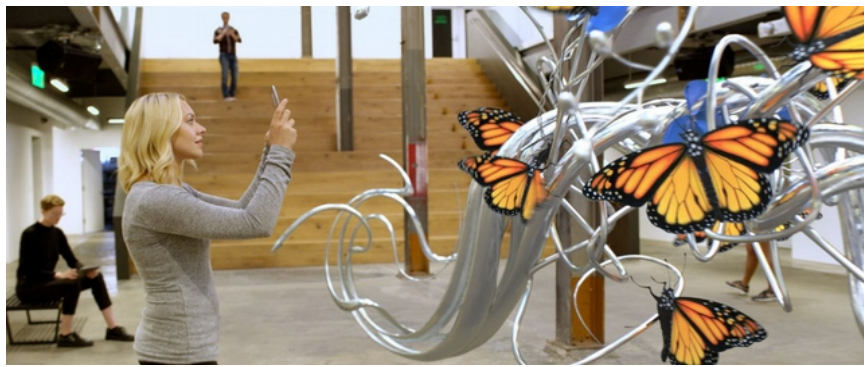
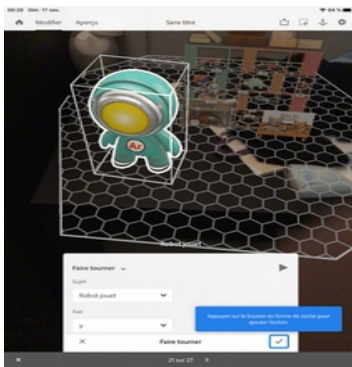
En effet des créations comme « les rêves connectés » mélangeant la réalité et la fiction et proposant une utilisation particulièrement simple et intuitive d'une interface que chacun connaît permet de faire se rejoindre petits et grands autour d'une même pratique. Il suffit d'observer l'engouement que des applications comme « pokémon Go » ont provoqué chez le public de tout âge et catégories socio-professionnelles confondus pour saisir la portée intergénérationnelle de ce type de projet.



## Techniques utilisées et axes de développements

La technologie utilisée s'appelle AR (augmented reality). Le principe est d'utiliser l'outil informatique, la 3D et la vidéo pour permettre à des créations réalisées sur ordinateurs et en studio (écran verts) de se matérialiser dans la réalité. Le public par l'intermédiaire d'un simple téléphone ou d'une tablette aura la possibilité de tourner autour de l'oeuvre ou du personnage, d'interagir avec lui, de le suivre. Et cela de façon totalement intuitive, en se déplaçant physiquement dans l'espace et en regardant à travers son téléphone ou sa tablette ce qu'il se passe à l'écran.

Parfois des choix simples où il suffit de cliquer avec un doigt peuvent être proposés mais ne sont pas obligatoires. Un simple déplacement d'une zone à l'autre peut permettre d'activer la scène suivante.



Des incrustations vidéos, des sur-impressions de plans ou de photos, de la musique produite par nos soins, tout ce qu'une scénographie ambitieuse pourrait proposer peut être intégré à l'oeuvre.

En quelques mots tout ce que l'imagination propose est réalisable grâce à ces procédés, la seule limite technique étant le temps qu'on accorde à la création. Inspiré de l'univers du cinéma et du jeu vidéo, cette technologie en plein essor et disponible dans des solutions libres et en Open source est également soutenue par des entreprises comme "Adobe" qui développent des solutions graphiques permettant une création fluide et sans limites appuyées par des bibliothèques de personnages déjà modélisés. Les pratiques restent encore à créer et développer autour de ce media, nous sommes au début d'une révolution pour la création artistique. Associées à des capteurs enregistrant le passage et la position du public, les informations envoyées par les plantes, la position du soleil, les astres ou les marées il est possible d'envisager des propositions totalement novatrices.