



QUI SUIS - JE

?

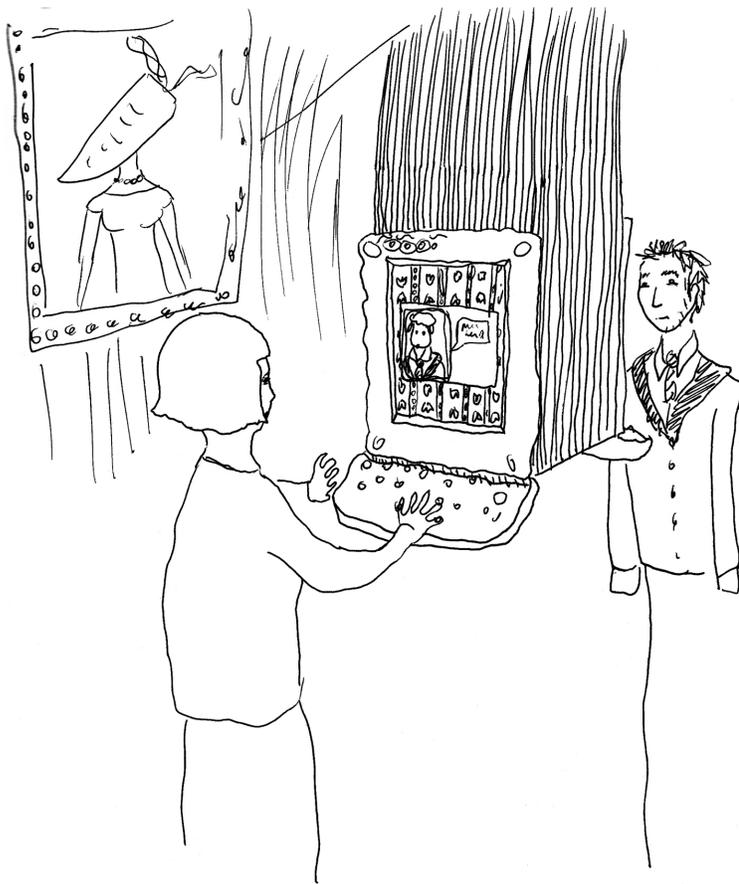
QUI SUIS-JE ?

Installation ludique interactive de réalité augmentée

Synopsis : le QUI SUIS-JE ? est une installation ludique adaptant en réalité augmentée le principe du jeu de société *Le Scotché*. Imaginez qu'à la place d'une carte collée sur votre front, une tête virtuelle placée entre vos deux épaules réagisse en temps réel à vos actions...

DASTE Sophie sodaste@gmail.com

GROUPIERRE Karleen karleen27@free.fr

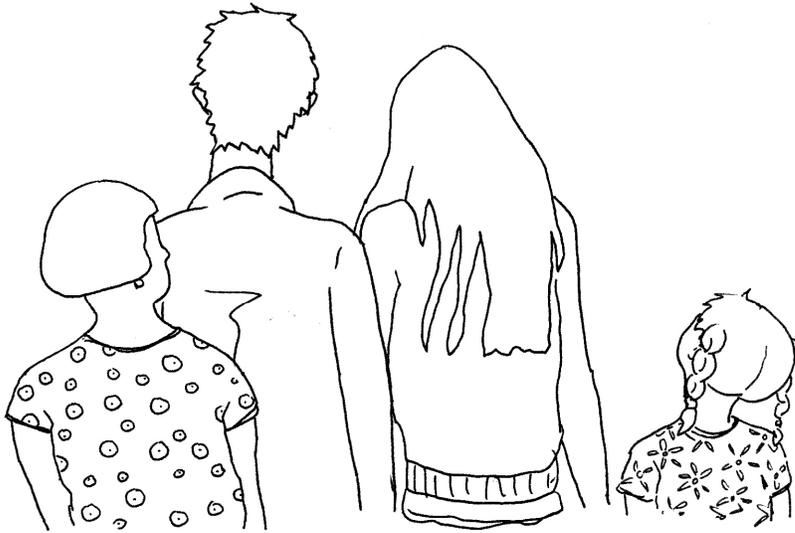
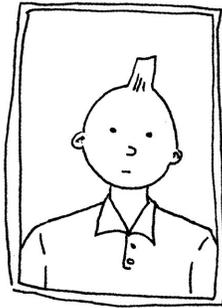
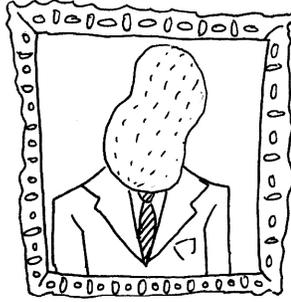
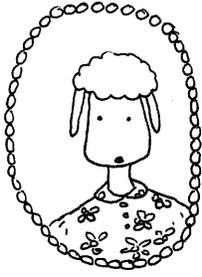


Simulation du point de vue d'un spectateur :

Le box de l'installation est tapissé, un grand cadre blanc orné de noir est accroché au mur, à son centre une galerie de portraits hybrides défilent... La tête et le corps diffèrent dans ces portraits, ils ne vont pas ensemble et sont pourtant associés comme l'improbable hybridation d'un corps humain avec une tête d'ours.

Au centre de l'emplacement, je me retrouve face à ce que je qualifierais de cube flottant à environ 1m50 du sol. On m'invite avec une autre personne à m'approcher du cube flottant. Nous nous retrouvons avec l'autre spectateur face à face, enfin presque puisque le cube m'empêche de voir son visage. On me donne un bandeau à placer sur mon front. La face du cube devant moi est encastrée dans un cadre blanc dont les moulures sont cernées de noir, au centre, un écran m'invite à participer. Pour cela, on me demande de choisir une tête en 3D parmi une galerie de portraits 3D. Une fois cette étape franchie, l'écran change d'interface, je reconnais le spectateur d'en face grâce à sa veste beige, sa tête a cependant été remplacée par la tête en 3D que je viens de choisir. Ma surprise passée, on m'explique que le spectateur d'en face à lui aussi choisi une nouvelle tête pour moi, le but du jeu étant désormais de deviner quelle tête s'est glissée entre mes deux épaules avant l'autre spectateur.

Pour cela, un clavier a été mis à ma disposition et me permet de poser des questions dont la réponse ne peut être que booléenne. Chaque fois que j'obtiens un « oui », je peux poser une question supplémentaire, si j'obtiens un « non », c'est au tour du joueur adverse de m'interroger. Je remarque que si je réponds « oui » à une des questions posées, la tête en 3D que je lui ai choisi, en l'occurrence ici, une autruche me sourit



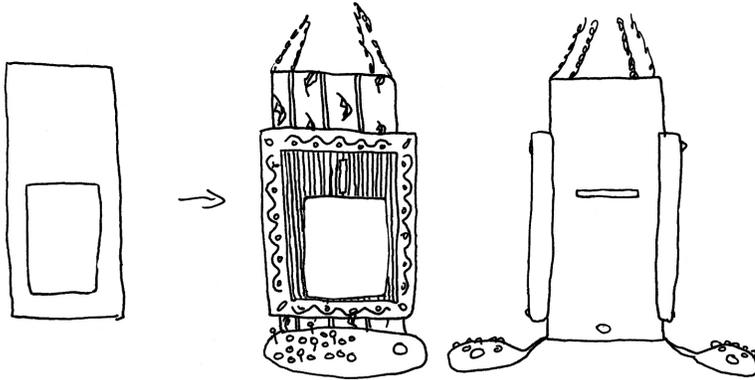
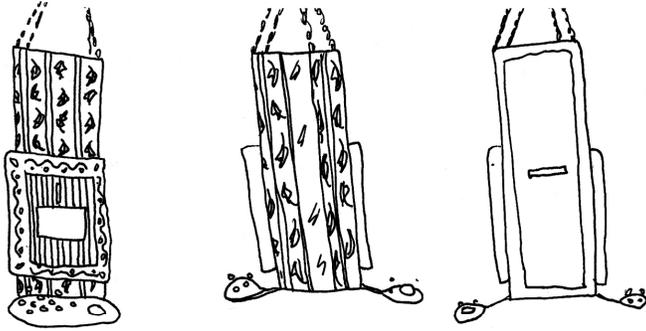
en revanche dès que je réponds « non », l'autruche semble faire la moue...La partie dure une bonne dizaine de minutes, jusqu'à ce que mon adversaire trouve, m'égarant pour ma part de plus en plus vers les contrées lointaines des héros de jeux vidéo. Ma déduction n'était pas mauvaise, puisque m'apparaît sur l'écran mon corps surplombé de la tête de Mario Bros (un Mario Bros somme tout abattu de ma défaite !). Zut, comment ai-je pu passer à côté !

Mon adversaire est quant à lui content.

On me demande de retirer mon bandeau et je retrouve ma bonne vieille tête sur mon écran.

Je contourne le cube et vois la tête d'autruche à la veste beige sourire au vrai possesseur de la veste. Je ressens un léger trouble devant cette étrange face à face, qui ne m'avait pas effleuré lors de ma propre confrontation avec ce moi-Mario....

Mon adversaire n'a pas l'air pour le moins troublé et entame une danse de la victoire fasse à l'ovidé virtuel, qui tel un miroir suit ses mouvements sans se détacher de son sourire victorieux... jusqu'à ce que mon adversaire se tourne vers moi et me demande : « Pourquoi une autruche ? ».



Le dispositif, la mise en place :

LA BOITE :

L'installation QUI SUIS-JE ? se présente comme une boîte de 49 x 50 sur 88 cm de hauteur suspendue à 1m50 au-dessus du sol.

Cette boîte en bois est suspendue grâce à 4 chaînes de 1m50 de longueur vissées aux quatre coins de la plaque en bois massif porteuse (celle du bas). Ces quatre chaînes se rejoignent à environ 50 cm au-dessus de la boîte et sont reliées à une cinquième chaîne mesurant 2m de long.

Sur deux faces opposées, un rectangle de 35 x 25 est découpé, il sert à rendre visibles les 2 écrans de 17 pouces.

A l'intérieur de la boîte, trois étagères sont fixées. Les deux du dessus supportent des ordinateurs portables, la plus basse supporte une imprimante.

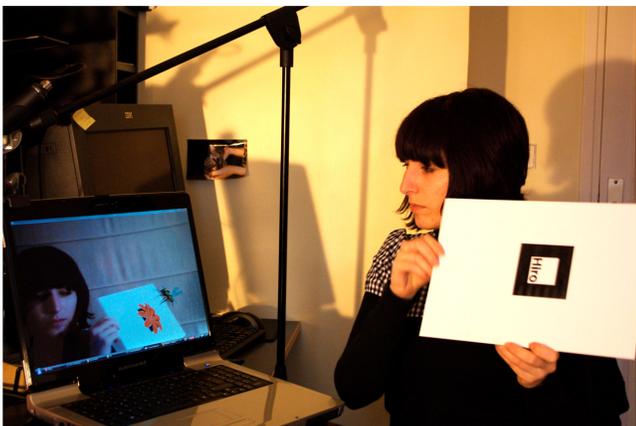
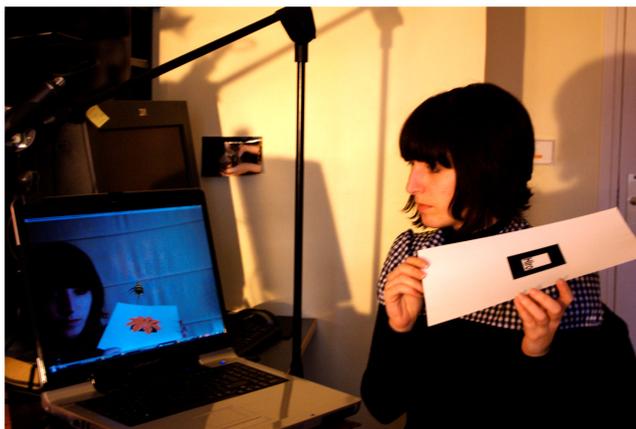
Les claviers customisés sont posés, de part et d'autre des deux faces opposées découpées, sur une petite étagère en dessous de la découpe.

LA REGLE DU JEU :

Le QUI SUIS-JE ? est une adaptation en réalité augmentée d'un ancien jeu connu sous beaucoup de noms différents, comme *Le Scotché*, *les Devinettes Vedettes*, *le jeu des Devinettes...*

Le principe est simple : chaque joueur choisit une carte face cachée devant lui et la colle sur son front (avec un bandeau par exemple). Sur cette carte est inscrit le nom d'une personnalité, d'un animal ou encore d'un objet... Le but du jeu est de deviner ce qui est inscrit sur notre front. Pour cela on peut poser des questions dont la réponse ne peut être que *oui* ou *non*.

LE TRACKING



LE DISPOSITIF DE REALITE AUGMENTEE :

A l'intérieur de la boîte, les deux ordinateurs portables sont reliés en réseau de manière à se communiquer un certain type d'information. Ils sont chacun reliés à un écran de 17 pouces (ces écrans sont visibles par les spectateurs). Ils sont aussi reliés à deux webcams qui sont placées chacune au-dessus d'un écran de 17 pouces.

Le *tracking* : Les deux spectateurs portent un bandeau sur le front, on a placé un pattern au milieu du bandeau. Ces pattern sont identifiés grâce au programme des ordinateurs par le biais des webcams. L'information est traduite par l'ajout d'une tête modélisée en 3D à la place du pattern traqué par l'ordinateur, donc à la place de la tête réelle du spectateur. L'image des spectateurs avec le pattern est alors augmentée par l'ajout de la tête virtuelle.

Le *tracking* récupère donc les informations de position, de rotation et de profondeur du pattern dans l'espace réel, ce qui se traduit par une intégration spatiale d'une tête 3D réaliste.

Le réseau : grâce au réseau, les deux ordinateurs peuvent échanger des informations. Les deux spectateurs ont un système proche de celui du *tchat* pour communiquer, ce qui leur permet de poser des questions et de répondre aux questions posées.

Une fois la partie terminée, chaque spectateur voit apparaître sur son écran sa propre image augmentée.

Nous pouvons commander aux ordinateurs l'impression de ces images augmentées et ainsi offrir aux spectateurs un souvenir de l'aventure.



LOGICIELS INFORMATIQUES :

Logiciels utilisés : *Adobe Photoshop CS, Autodesk Maya, Dassault Virtools 4.*

Le design de l'interface a été conçu sur le *logiciel Adobe Photoshop CS*. Les Têtes en 3D ont été modélisé sur *Autodesk Maya*. La plate-forme de temps réel utilisée est *Dassault Virtools 4*.

Description des enjeux artistiques :

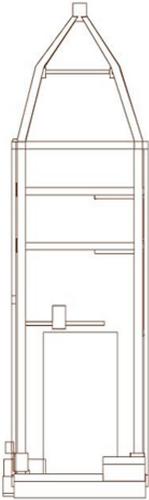
L'informatique permet un passage du monde réel au monde virtuel. Ici nous transformons une interaction réelle (le jeu ancien) en une interactivité virtuelle (l'installation). Dans la création de cette adaptation, le choix du support doit faire l'objet d'une attention toute particulière car tout récit, tout rêve, tout souvenir à un champ lexical ou émotionnel qu'il faut s'approprié pour mieux le réinterpréter. L'interprète doit donc choisir judicieusement le média ou support qui exprimera le mieux sa pensée. Ici la réalité augmentée sous forme d'installation est le support qui fait le plus sens pour la ré-interprétation de ce jeu.

Grâce aux dispositifs de réalité augmentée, l'art numérique englobe davantage le spectateur. Dans le dispositif QUI SUIS-JE ? au-delà du jeu ludique, on propose à deux personnes de communiquer par l'interface machine. Cette interface machine permet de jouer avec la réalité, en ajoutant, en augmentant les spectateurs le temps d'une partie.

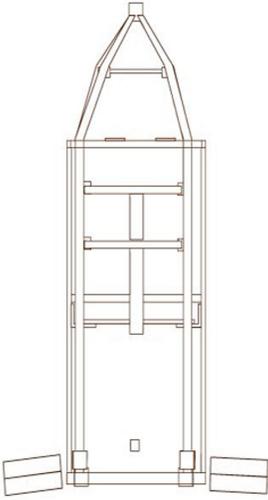
Le temps de cette partie le spectateur vit en symbiose avec la tête 3D, ils ne peuvent se détacher l'un de l'autre sans cesser de faire exister cet être hybride du spectateur à la réalité augmentée. Ces spectateurs augmentés forment une armée hybrides d'hommes machines : des cyborgs.

Description Technique

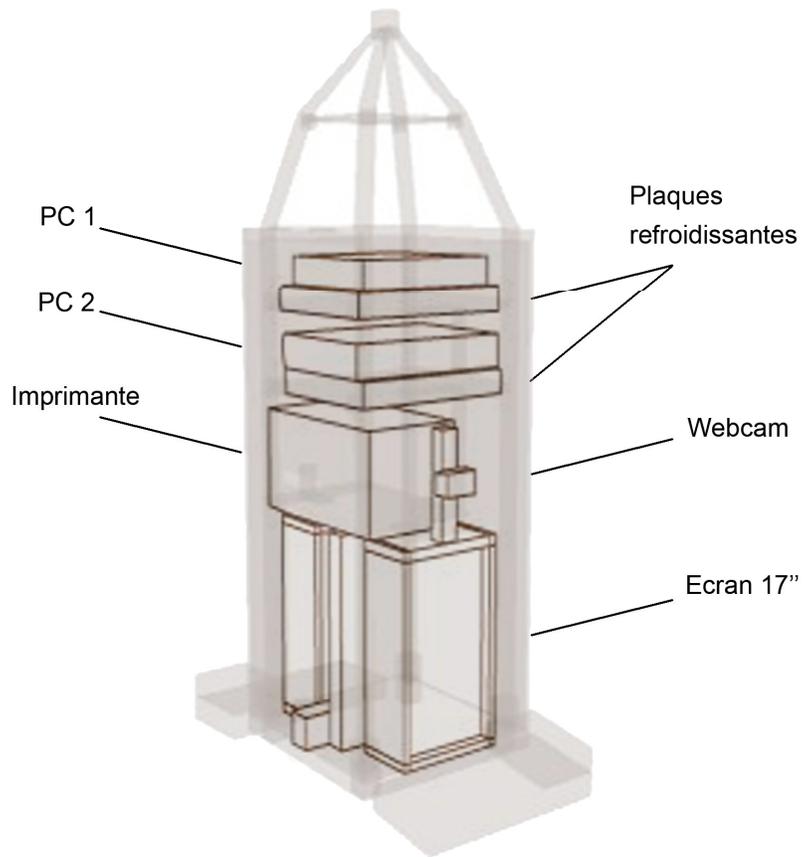
FACE

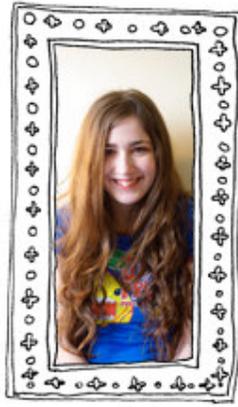


PROFIL



PERSPECTIVE





Sophie DASTE

11/04/1984

19 domaine Montjoie, 93200 Saint-Denis

06 61 00 31 91

sodaste@gmail.com

CURSUS UNIVERSITAIRE DES TROIS DERNIERES ANNEES :

2008-2009 :

Master 2 professionnel Création et Edition Numériques (CEN), département Hypermédia à Paris 8

2007-2008 :

Obtention de la bourse du mérite sur critères universitaires.

Master 2 recherche d'Art Contemporain et Pratique des Nouveaux média, département Arts à Paris 8, *Mention Très Bien.*

Master 1 professionnel Création et Edition Numériques (CEN), département Hypermédia à Paris 8, *Mention Bien.*

2006-2007 :

Master 1 recherche d'Art Contemporain et Pratique des Nouveaux média, département Arts à Paris 8, *Mention Bien.*

Médiatrice pour les festivals d'art numérique NémO et In/out..



Karleen GROUPIERRE

27/08/1984

19 domaine Montjoie, 93200 Saint-Denis

06 62 47 24 86

karleen27@free.fr

CURSUS UNIVERSITAIRE DES TROIS DERNIERES ANNEES :

2008-2009 :

Master 2 recherche Arts et Technologies de l'Image (ATI),
département Arts à Paris 8

2007-2008 :

Master 1 recherche Arts et Technologies de l'Image (ATI),
département Arts à Paris 8, *Mention Très Bien.*

2006-2007 :

Licence 3 recherche Arts et Technologies de l'Image (ATI),
département Arts à Paris 8, *Mention Très Bien.*

Exposition de *18 Lieux* au Festival Laval Virtual 2008.

Médiatrice pour les festivals d'art numérique NémO et In/out..

Stagiaire à Thalès en training and simulation system.