

# WhoLoDancE\_Toulouse

## RENCONTRES EUROPÉENNES ART-SCIENCE-DANSE

18 & 19 décembre 2017  
Centre culturel Bellegarde

[www.wholodance.eu](http://www.wholodance.eu)

A T E L I E R S  
D É M O S  
R E N C O N T R E S  
P R O G R A M M E  
C O M P L E T

LUNDI 18 DÉCEMBRE

14H > 18H

Les participants aux ateliers sont répartis en quatre groupes, avec rotation toutes les heures.

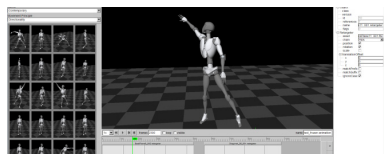


## INTERFACE CHOREOMORPHY

Athena RC (Athènes, Grèce)

Atelier | Auditorium

Découverte de « Choreomorphy », interface d'interaction utilisant la **capture de mouvement en temps réel**. Grâce à une combinaison complète de motion capture, les participants peuvent se voir en déplacement, dans une variété d'avatars couplés à des effets de mouvement, tels que traces et objets virtuels. Avec Katerina El Raheb et George Tsabouraris.



## MÉLANGEUR DE DANSES EN 3D

Motek (Amsterdam, Pays-Bas) et Polimi (Milan, Italie)

Atelier | Le Grand Boxe

Présentation de la **machine à mélanger des danses**, qui permet aux utilisateurs de créer et d'explorer de nouvelles chorégraphies en tant que composition de mouvements. Par exemple, en combinant les mouvements de mains d'une performance flamenco avec les pas d'une danse grecque traditionnelle.

Visionnage d'une séquence recomposée avec différentes expériences de **réalité virtuelle**, avec des appareils allant des smartphones du quotidien jusqu'aux outils plus évolués de réalité mixte, les HoloLens de Microsoft.

Avec Michele Buccoli et Massimiliano Zanoni.



## DIALOGUE DANSEUR / MACHINE

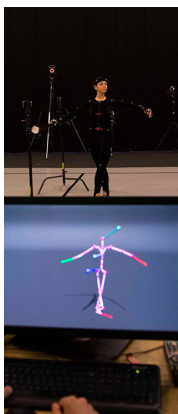
InfoMus (Gênes, Italie) et K. Danse

(Toulouse, France)

Atelier | Salon Jaune

Première expérimentation de **dialogue entre un danseur et un dispositif informatique** capable de réagir à des dimensions qualitatives du mouvement dansé, intimement liées à des états de corps et états émotionnels particuliers.

Avec Stefano Piana et Marianne Masson.



## NOTATION ESQUISSÉE DU MOUVEMENT, RECHERCHE DE SIMILARITÉ

Peachnote (Munich, Allemagne), InfoMus et Polimi

Atelier | Salle ADLB

Présentation de l'outil d'esquisse du mouvement.

Les participants effectuent des mouvements qui sont analysés puis utilisés pour faire une **recherche de mouvements** similaires, grâce à un moteur de recherche de similarité.

L'enregistrement des séquences de mouvements permet de les comparer à l'aide d'une simple interface web et les résultats des recherches sont visualisés en utilisant des **affichages de réalité standard et virtuelle**.

Avec Vladimir Miro.

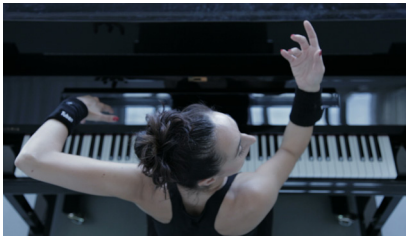
## SONIFICATION INTERACTIVE

Stocos (Madrid, Espagne) et K. Danse  
Atelier | Auditorium (10h > 13h)

Découvrez de manière interactive les manières dont le **mouvement et la musique peuvent être reliés entre eux** par l'utilisation créative de la technologie.

Grâce à une **rétroaction auditive en temps réel du mouvement** de l'utilisateur, les participants peuvent écouter les aspects qualitatifs de leurs mouvements, comme la fluidité, la symétrie dynamique ou le poids, révélant alors des aspects intimes des activités corporelles d'un danseur. Le cadre interactif devient un environnement créatif pour les méthodes de composition chorégraphique et musicale.

Avec Muriel Romero, Pablo Palacios et Marianne Masson.



## SEGMENTATION MANUELLE DE SÉQUENCES DANSÉES

Polimi  
Atelier | Salle ADLB (10h > 12h)

Dans cet atelier, nous présentons un outil basé sur le Web pour **annoter manuellement une séquence de danse en petits segments**. Les résultats de cette annotation sont utilisés pour comprendre comment les experts en danse décomposent les séquences. Aussi, ils permettent de **développer de nouveaux algorithmes** pour identifier automatiquement les moments les plus saillants.

Avec Michele Buccoli et Massimiliano Zanoni.

## DISCUSSIONS AUTOUR DU PROJET WHOLODANCE

Avec tous les partenaires artistiques et scientifiques  
Rencontre | Auditorium (14h30 > 16h30)



MARDI 19 DÉCEMBRE  
9H > 13H & 14H > 18H

Les participants aux ateliers sont répartis en quatre groupes, avec rotation toutes les heures.

## FLAMENCO & TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE

Covuni (Coventry, Angleterre) et Athena RC  
Atelier | Salon Jaune (9h > 11h)

Deux parties structurent cet atelier : D'abord, les participants sont en mesure d'**apprendre quelques éléments de base de la danse flamenco** et de voir comment elle se rapporte à l'interface web de la bibliothèque de mouvements WhoLoDancE.

Ensuite, les participants peuvent parcourir un grand nombre de séquences de danse filmées et enregistrées en motion capture afin d'en explorer son **utilisation à des fins éducatives et chorégraphiques**.

Avec Rosa Cisneros et Katerina El Raheb.



## DANSES GRECQUES & TECHNOLOGIE NUMÉRIQUE

Lykeion ton Hellinidon (Athènes, Grèce) et Athena RC  
Atelier | Salon jaune (11h > 13h)

Vous avez l'occasion de **danser des danses traditionnelles grecques et de pénétrer dans le monde de la technologie**. Découvrez les détails de danses grecques que vous venez d'apprendre, en regardant l'avatar les danser depuis la librairie de mouvements capturés en **motion capture**, en utilisant différents outils créés par les scientifiques du projet WhoLoDancE (CE H2020-ICT-2015).

Avec Amalia Markatzi et Katerina El Raheb.



## PRÉSENTATION DU PROJET METABODY 2017

Jaime del Val  
Rencontre | Salon Jaune (17h > 18h)

## PERFORMANCE R.C.O.

K. Danse et Sarah Fdili Alaoui  
Auditorium (18h30)

**Athena RC (Athènes, Grèce) | [www.athena-innovation.gr/en](http://www.athena-innovation.gr/en)**

La mission d'Athena RC est de mener des recherches de haut niveau en informatique et en sciences computationnelles et de s'assurer que cette recherche a un impact sur la société, en particulier en ce qui concerne les besoins locaux. La vision d'Athena RC est de servir l'ensemble du cycle de vie de la recherche, de la recherche fondamentale et appliquée à la construction de systèmes et produits.

**CasaPaganini / InfoMus (Gênes, Italie) | [www.infomus.org](http://www.infomus.org)**

CasaPaganini / InfoMus, réalise des recherches scientifiques et technologiques, développe des systèmes multimédia, des interfaces homme-machine multimodales et des applications. Le principal axe de recherche du centre est la compréhension et le développement de modèles computationnels de comportements expressifs et sociaux non verbaux. La fertilisation croisée des théories scientifiques, humanistes et artistiques caractérise la méthodologie de recherche.

**Peachnote (Munich, Allemagne) | [www.peachnote.com](http://www.peachnote.com)**

Peachnote GmbH est responsable de l'analyse des données séquentielles qui correspondent aux caractéristiques de moyen et haut niveau décrivant les données collectées à partir du mouvement dansé. Peachnote développe des applications musicales basées sur de la collecte de données et du traitement de signal. Peachnote a reçu le soutien EXIST du Ministère allemand de l'économie et de la Communauté Européenne. Elle a inventé une méthode efficace pour de la recherche de similarité (moteur de recherche) en s'inspirant des techniques utilisées dans la communauté de la bio-informatique.

**Motek (Amsterdam, Pays-Bas) | [www.motekentertainment.com](http://www.motekentertainment.com)**

Motek est l'un des pionniers dans le domaine de la motion capture, avec une histoire de développement et de production de nouvelles technologies intégrant les techniques en provenance du monde de la recherche, de la médecine et de la robotique pour en réaliser des solutions abordables et disponibles pour la diffusion.

**Polimi, Politecnico di Milano (Milan, Italie) | [www.polimi.it](http://www.polimi.it)**

Le Politecnico di Milano, classé parmi les 50 meilleures universités du monde (classement QS) dans tous les domaines de la science et de la technologie, est la plus grande université technique d'Italie et d'Europe. Le laboratoire de traitement de l'image et du son (ISPG) de Polimi a une longue expérience dans le domaine du traitement du signal multimédia, avec un accent particulier sur l'analyse et le traitement audio, acoustique, de l'image et du mouvement.

**Covuni (Coventry, Royaume-Uni) | [www.coventry.ac.uk](http://www.coventry.ac.uk)**

Parmi l'un des principaux centres de recherche pour la danse en Europe, le travail de Covuni, Centre de recherche en danse (C-DaRE) de l'Université de Coventry, est ancré dans la création, l'analyse et la publication de diverses pratiques de danse, sous forme analogique et numérique. Ses chercheurs collaborent à échelle internationale avec des artistes et des organismes de recherche, et sa recherche est financée par des conseils de recherche nationaux et internationaux, des trusts et l'Union Européenne.

**Lykeion ton Hellenidon - Lycéum Club des Femmes Hellènes (Athènes, Grèce) | [www.lykeionellinidon.gr](http://www.lykeionellinidon.gr)**

Le Lycéum Club des Femmes Hellènes fut fondé en 1911 par une des premières championnes du mouvement féministe, en Grèce, Callirrhoe Parren. Parmi ses buts principaux : l'étude, la préservation et la diffusion de la culture populaire du pays, et en particulier de la musique et de la danse.

**Instituto Stocos (Madrid, Espagne) | [www.stocos.com](http://www.stocos.com)**

Instituto Stocos est un projet qui se concentre sur l'analyse, la recherche et le développement de l'interaction entre le geste corporel, la musique et l'imagerie visuelle interactive, en transférant des concepts et des abstractions issus de disciplines scientifiques dans des contextes performatifs.

**Metabody (Jaime del Val) | [www.metabody.eu](http://www.metabody.eu)**

Metabody est un projet artistique et scientifique qui interroge l'homogénéisation des expressions induites par les technologies actuelles d'information et de contrôle, qui réduisent toutes nos actions à des comportements prévisibles. Metabody propose alors de les réinventer à travers un nouveau concept d'architecture interactive qui varie d'aspect physique et numérique, constituant des environnements dynamiques, participatifs et performatifs pour l'extérieur et l'intérieur.

Jaime del Val, artiste transdisciplinaire, philosophe et activiste, est fondateur du projet Metabody.

**Compagnie K. Danse (Toulouse, France) | [www.k-danse.net](http://www.k-danse.net)**

K. Danse a à son actif un vaste corps de réalisations où s'hybrident danse contemporaine et arts numériques. Les œuvres questionnent les frontières entre fiction et réalité, la construction sociale du corps, le rapport aux nouvelles technologies. Une passion : inventer de nouvelles écritures pour le spectacle vivant.

