

3 avril
– 10 mai
2015

Des objets des images des gestes

Nouveaux outils de médiation tangible

Description des dispositifs

Tous les dispositifs didactiques sont manipulables par le visiteur. Chacun illustre une idée clé mise en œuvre dans les publications numériques et présente différents extraits de ces dernières où cette notion est abordée.

1 – Dérouler, déployer, combiner

Le visiteur se glisse dans la peau d'un concepteur d'applications. Il choisit une des arborescences présentées et la déploie sur la table. Chacune est marquée de différents pictogrammes figurant les médias intégrés : texte, image, son, vidéo, interactivité, empilement d'interactivités.

2 – Jeu de déconstruction

Le visiteur ouvre et ferme quatre tiroirs horizontaux comprenant chacun un élément imprimé sur une plaque transparente et observe ainsi indépendamment les différentes composantes d'une image.

3 – Les dessous des images

Le visiteur lève, abaisse et intervertit quatre tiroirs verticaux comprenant chacun un élément imprimé sur une plaque transparente et observe ainsi indépendamment les différents plans composant une image.

4 – Une lecture enrichie

Les visiteurs sont positionnés autour d'une table qui comporte une grande composition graphique en son centre. Tels des experts qui enquêtent et apportent un éclairage particulier sur un propos, ils glissent des filtres de plastique transparent colorés sur cette image. Ils révèlent, suivant le filtre qu'ils appliquent, les méandres d'un labyrinthe qu'ils doivent parcourir jusqu'à son issue.

5 – Confronter, comparer, rapprocher

Ce dispositif propose de jouer avec les images comme le permet le retraitement numérique et l'interactivité.

Le visiteur plie un panneau à quatre volets. Il rapproche deux images distinctes pour les combiner l'une avec l'autre et ainsi en créer une troisième.

—
 Le visiteur observe une image lenticulaire. Selon le point de vue adopté l'une ou l'autre des deux images combinées apparaît.

—
 Le visiteur emboîte deux formes sur un panneau ajouré. Ces deux formes qui par illusion d'optique lui paraissent différentes se révèlent identiques.

6 – Une vitrine virtuelle

Le visiteur observe différentes images d'un objet (représenté à 360°) reproduites sur un carrousel, en faisant tourner ce dernier. Dans une publication numérique, l'objet est ainsi à portée de main, mais reste inaccessible.

7 – Interagir au doigt et à l'œil

Le visiteur commande au doigt un pantographe pour dessiner sur une feuille de papier (qu'il peut emporter) à partir des différents modèles proposés. Cette interface proprement tactile permet à l'observateur d'agir et de laisser une trace constitutive du propos.

8 – La parole aux images

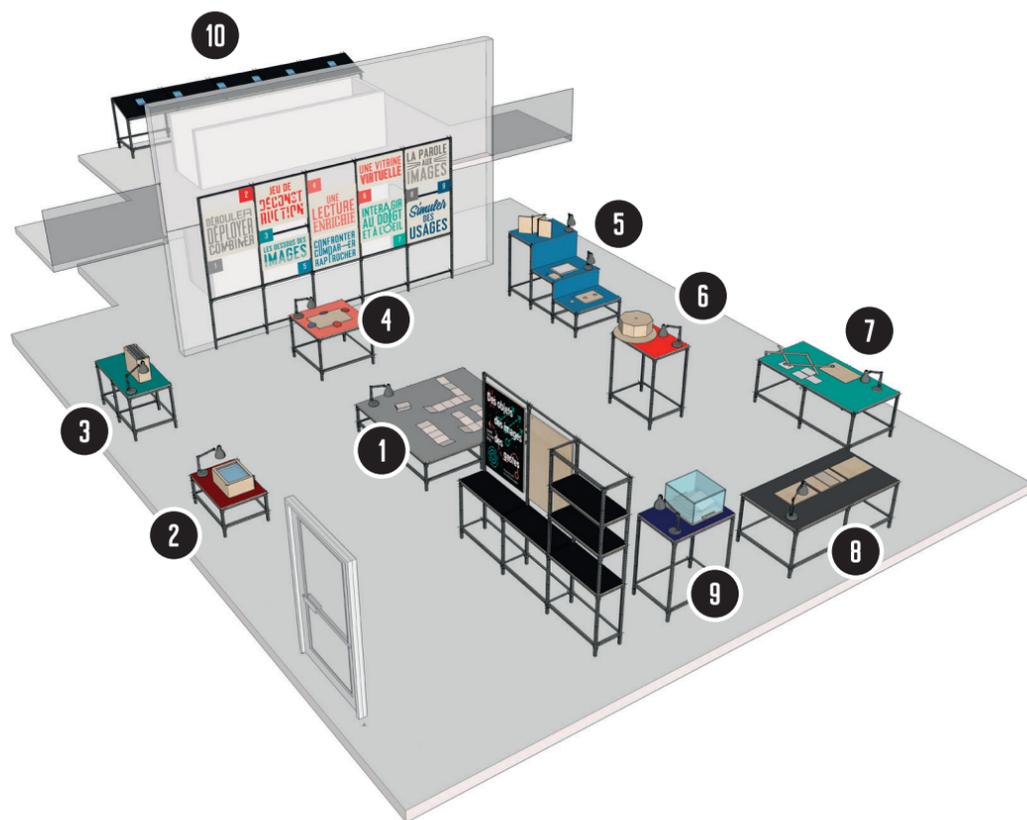
Le visiteur glisse une feuille de plastique transparent rayée sur différentes images illisibles. Ces images se révèlent et s'animent en écho à la diversité des médias et des modes d'interactivité que le numérique permet d'intégrer.

9 – Simuler des usages

Le visiteur feuillette à distance un livre exposé derrière une vitrine, à l'aide d'un outil qui en tourne les pages.

10 – Un espace de consultation

Dans cet espace les visiteurs peuvent retrouver et consulter les différentes publications numériques objets de cette exposition.



Commissariat : Olivier Poncer & André Bihler | **Graphisme, scénographie, conception des dispositifs didactiques et du catalogue d'exposition associé :** Terrains Vagues – atelier graphique | **Réalisation des dispositifs :** service des expositions de la HEAR, Nicolas Schneider, Antoine Lejolivet, Arnaud Finix, Nasser Khelifi | **Conception graphique et réalisation des typographies dessinées :** Jérôme Sallerin | **Cartographie du réseau des acteurs associés aux publications numériques :** André Bihler

Ces deux événements sont inscrits dans le cadre du programme de recherche Didactique tangible soutenu par la Direction générale de la création artistique – Ministère de la Culture et de la Communication et par l'ICAVS (Interdisciplinary Cluster for the Advancement of Visual Studies).

Souad El Maysour, présidente et David Cascaro, directeur

ont le plaisir de vous convier
 au vernissage de l'exposition
Des objets, des images, des gestes,
le jeudi 2 avril à 18h, à la Chaufferie.

Cette exposition tactile et interactive présente les publications numériques développées depuis 2012 par l'atelier de Didactique visuelle de la HEAR dans le cadre du programme de recherche Didactique tangible. Celles-ci jouent d'ordinaire les « seconds rôles » au service des œuvres qu'elles médiatisent dans les musées ou les collections.

« Des objets, des images, des gestes » inverse cette distribution des rôles. Nous avons imaginé associer à ces publications digitales des dispositifs manipulables par le visiteur lui permettant en quelques instants de comprendre de façon tangible et « non numérique » les idées clés qui sous-tendent notre démarche de recherche et d'expérimentation.

Olivier Poncer & André Bihler

Le geste a la parole
 Interactivité et tangibilité

**Journée
 d'étude**

En lien direct avec l'exposition, une journée d'étude est organisée le 9 avril 2015 de 10h à 17h à l'auditorium de la HEAR.

Durant cette journée, nous étudierons l'évolution de notre relation tactile aux objets, de la gestuelle qui leur est associée, du rôle qu'y jouent la main et le toucher. Il sera question de chironomie, d'ergonomie, d'affordance, de skeuomorphisme, en un mot d'usages et de design au quotidien, ainsi que de notre faculté d'adaptation à la mutation formelle et fonctionnelle des objets.

10h – **Olivier Poncer, André Bihler**
 Ouverture de la journée
 Présentation de l'atelier
 de Didactique visuelle

11h15 – **Béatrice Lartigue**
 New media artist & designer
Le corps prend la main

15h – **Patricia Ribault**
 Docteur en Arts
 et Sciences de l'art
Le toucher comme
« saisie des coexistences »

10h15 – **Dimova Temenuzhka**
 Historienne
Chirologie et langage palpable des mains

14h – **Christophe Beauregard**
 Artiste
Technomades

16h – **Julien Prévieux**
What Shall We Do Next?
 (Séquence #2) Artiste

18h – **Visite de l'exposition**