



PORTES OUVERTES

Vendredi le 03 février 2017 de 11h30 à 17h30

Local 3655 du pavillon Louis-Jacques Casault, Université Laval

Grande journée découverte au LANTISS (laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène) ! Accédez aux laboratoires pour y découvrir les projets de recherche et de création en cours. Explorez les multiples écritures numériques entourant les arts de la scène.

Conférences, démonstrations et présentations - Ouverture du nouveau studio 5. Inauguration du centre de documentation et de la salle de réunion. Lancement du site internet <http://www.lantiss.ulaval.ca/>.

Cette **Portes ouvertes** du LANTISS fait partie des activités spéciales du **Mois Multi 2017 (moismulti.org)**.



Programme de la journée

En continu de 11h30 à 17h00

Chaque projet est présenté en continu et fait l'objet d'une présentation formelle à un moment précis de la journée (voir horaire dans le programme détaillé)

Le Piano+ par Anoush Moazzeni

Réalisation d'un récital novateur par Thomas Rieppi

L'espace, l'installation et l'immersion par Paula Rojas-Amador

Interface humaine par Émile Beauchemin

Projet AREA

- *Outils d'aide dramaturgique et d'assistance à la MES* : Arielle Cloutier
- *Réaliser le glossaire du projet AREA* : Yannick Legault
- *E-théâtre et AREA, application multi plate-forme pour la création* : Marc-Philippe Parent

Ateliers ouverts (logiciels et mécanismes à câbles)

La scène numérique, atelier-laboratoire de recherche-crédation

17h00 : **Échanges libres et verre de l'amitié...**

Contacts : Robert Faguy
robert.faguy@lit.ulaval.ca
lantiss.ulaval.ca
(418) 656-2131 # 2945

MOIS
MULTI



2 au 26
FÉVRIER 2017

STUDIO 1 - Présentation par l'étudiante à 14h

Installation



L'espace, l'installation et l'immersion

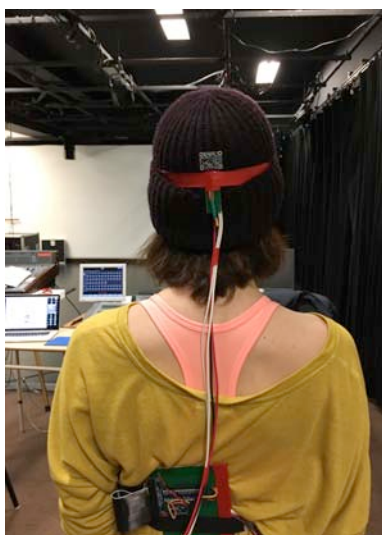
par **Paula Rojas-Amador**, étudiante au doctorat en littérature, arts de la scène et de l'écran (dir. Luis Thénon)

Troisième laboratoire

Paula Rojas-Amador développe une recherche-crédation intitulée « *Le monde n'arrête pas : Proposition d'une écriture intermédiaire. Recherche-crédation inspirée du conte David de Julieta Pinto* ». Le laboratoire « *L'espace, l'installation et l'immersion* » questionne la configuration d'un espace ludique-scénique partagé avec le spectateur et la présence d'images sonores et visuelles en tant que personnages. Le son, l'image et l'espace sont pensés comme moteurs de l'action, à la fois sources de narration autonomes et interconnectés. Plus qu'une présentation théâtrale, ce laboratoire explore la création d'une expérience.

STUDIO 2 - Démonstration à 11h30, 12h30, 13h30, 14h30, 15h30

Projets interactifs



Interface humaine : le corps augmenté

par **Émile Beauchemin**, étudiant à la maîtrise en littérature, arts de la scène et de l'écran (dir. R.Faguy)

Premier laboratoire d'exploration

Ce projet suit l'hypothèse que le corps du performeur tend, de plus en plus, à s'exprimer directement à travers la technologie. Comment le corps connecté à l'espace peut-il s'exprimer, via la captation biométrique, en temps réel avec l'éclairage, le son, la vidéo et la scénographie ? Comment un corps régisseur de l'espace scénique peut-il devenir un outil d'écriture pour les metteurs en scène et concepteurs qui intègrent déjà, malgré eux, un vocabulaire techno-interactif au sein de leurs démarches ? Le collaborateur au projet, Louis Robert Bouchard, de la compagnie Interférences, arts et technologies (groupe en résidence au LANTISS pour 2017-2018) y présentera également quelques unes de ses recherches actuelles.

SALLE DE RÉUNION

Projection



La scène numérique, atelier-laboratoire de recherche-crédation

Réalisation Alexandre Berthier (durée 23 minutes)

Lancement du film documentant le séminaire tenu en mai 2017

Cet atelier international a permis d'examiner et de mettre à l'épreuve de façon intensive les enjeux des pratiques scéniques multidisciplinaires qui ont profité du numérique afin de développer de nouveaux langages, de nouvelles formes et de nouveaux types de collaboration. Conférences, démonstrations par des praticiens et des artistes invités, ateliers pratiques et création en équipe ont été offerts aux 18 participants provenant de huit pays.

Collaboration : CréATIC (Universités Paris-Ouest Nanterre et Paris VIII-Vincennes) et du LANTISS sous la supervision de Robert Faguy, Ludovic Fouquet et Sabine Quiriconi.



Autour du Rose Enfer des Animaux (AREA), téléthéâtre cosmique de Claude Gauvreau (1958)

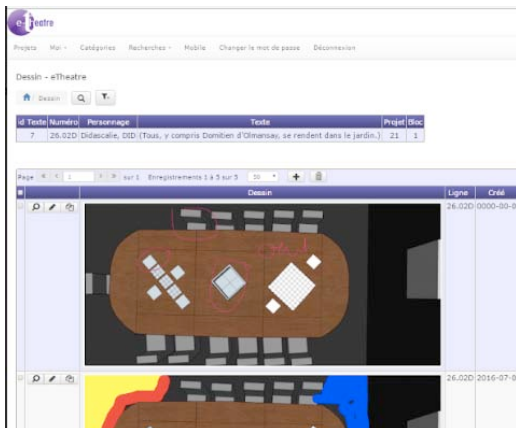
Direction : Robert Faguy Professeur au programme de théâtre

Équipe de recherche-crédation pour l'étape 2 :

Ludovic Fouquet (coordination et conception), Arielle Cloutier (aide à la dramaturgie), Yannick Legault (dramaturg), Keven Dubois (direction technique et conception), Paula Rojas-Amador (conception scénographique, images et sons), Émile Beauchemin (conception), Marc-Philippe Parent (volet-outil logiciel), Maxime Milhorat Gusteau (assistante aux voix de synthèse), Jules Radin (assistant au mapping vidéo).

Étape de création installative et performative où les spectateurs deviennent partie intégrante du dispositif composée d'éléments mécaniques et médiatiques.

Ce projet financé par le FRQSC (volet soutien à la recherche-crédation) vise à réaliser et à adapter des outils logiciels pour aider à la conception dramaturgique et scénique. Placées sous le sceau de la complexité, plusieurs lignes d'écriture sont conviées pour cette expérience multimodale ouverte où des réseaux de résonances à la fois formels ou sémantiques orientent de manière poétique le regard et l'oreille du spectateur.



E-théâtre, application multi plateforme pour la création (Marc-Philippe Parent)

Dans une dramaturgie plurielle comme le projet AREA, plusieurs collaborateurs interviennent qui doivent avoir des moyens rapides et efficaces pour échanger entre eux, mais aussi pour prendre des notes. Le tout en gardant une trace de l'évolution du projet. *E-theatre* est une application multi plateforme permettant ces échanges et annotations. De la prise de note au clavier ou à la main, à l'organisation de rencontre avec notification et calendrier, la création d'un glossaire ou l'itération sur des versions de texte, il est possible de faire beaucoup. L'application peut même reconnaître la parole et "voir" les déplacements.

Réaliser le glossaire du projet AREA (Yannick Legault)

Il s'agit de faire une petite démonstration des méthodes utilisées pour tenter d'analyser ne serait-ce qu'une partie du potentiel signifiant de cette œuvre-testament jamais montée.

Présentation des recherches et outils développés dans le cadre du projet AREA (Arielle Cloutier)

Étudiante à la maîtrise en littérature, arts de la scène et de l'écran

Les artistes ont le réflexe de faire appel à différentes stratégies pour regarder plus objectivement leur spectacle. De ce besoin est né le concept du timeline, un outil pouvant justement permettre ce recul en offrant, en un seul coup d'œil, une analyse structurée du spectacle, basée sur une mesure temporelle, un outil pouvant autant servir l'équipe de création que celle de production.

	Entrée Fête	Intro animaux	Intro jardin
Lignes	02.01 à 03.11	DID_03.11 à 02.01	26.03 à 26.11
Nombre de lignes	15	16	12
Nombre de didascalies	2 simples	1	3 simples
Estimation de temps			
Personnage actif			
Singe et Oubou sur la table, Gorille et caméra	6	3 blocs	
DOM - Gorille (16 répliques)	3		
EGU - Chamelle (9 répliques)			2
ERT - Mouffette (8 répliques)			1
PRE - Zébu (4 répliques)	2		
ARS - Tapir (3 répliques)			1
ERN - Oubou (2 répliques)			
AND - Éléphante (9 répliques)			3
VIV - Biche (4 répliques)			1
JAS - Singe (3 répliques (2 grosses))			
Intrus			

*Chiffres dans le gris = nb de répliques



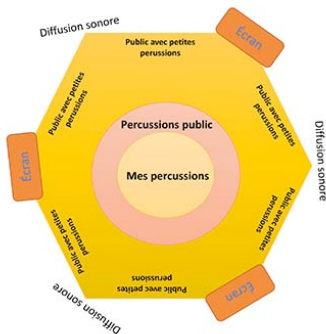
Le Piano+

par **Anoush Moazzeni**

Candidate au doctorat sur mesure en création musicale et technologies numériques (dir. Aaron Liu-Rosenbaum)

Présentation en boucle

Le Piano+ est un système de performance de musique mixte à partir d'un piano acoustique, avec augmentation électronique et préparation, qui explore la relation entre les sons acoustiques et électroniques. En combinant des pratiques de performance avec de nouveaux modèles de composition, je désire exploiter les possibilités esthétiques avec un accent sur les matières compositionnelles, amenant à la notion d'espace, à travers des altérations potentielles des propriétés acoustiques, du système de coordonnées des sources sonores et de la sensation de présence.



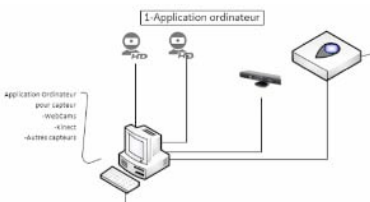
Réalisation d'un récital novateur

par **Thomas Rieppi**

Étudiant au doctorat en éducation musicale à la faculté de musique.

Présentation de son projet de laboratoire à venir.

Ce projet vise à créer un nouveau style de récital par le biais de collaboration multidisciplinaire, afin de permettre une interaction avec les spectateurs en voyageant à travers les instruments à percussion, mais aussi les technologies musicales ou visuelles. Ainsi, j'y présenterai l'univers des percussions à travers mes compositions, tout en permettant au public, qu'il soit musicien ou simple néophyte, de prendre part à la musique, d'échanger et de vivre une expérience.



Caméras, micro et téléphone intelligent, outils de suivi et de reconnaissance vocale pour la mise en scène

par **Marc-Philippe Parent**

Étudiant au doctorat sur mesure en Génie logiciel et théâtre (codir. Philippe Giguère) - voir projet AREA



Logiciel Designer (V2) et mécanismes de contrôle de l'étagère à câble

Première démonstration de cette nouvelle version du logiciel Designer (castelet électronique) qui peut désormais piloter le mouvement de l'étagère à câbles (4 pôles) appartenant au LAMIC. La version de ce logiciel a été réalisée par nos partenaires scientifiques, le laboratoire de robotique (dir. Clément Gosselin) et le laboratoire de vision et système numérique (dir. Denis Laurendeau) dans le cadre du projet AREA.