

Meet your digital double



CreArtCom
Digital Design Studio
<http://www.creartcom.eu>

Les A/V@ARTS sont une série d'installations interactives à la lisière du jeu vidéo et de l'art numérique: <http://www.avatarts.fr>. Le projet présenté est une adaptation focalisée vers les questions qui animent le colloque.

On tente de gommer le genre et brouiller les cartes afin de dégager le signe minimal qui distingue homme & femme dans l'approche du mouvement, du geste corporel. On travaille donc sur des gestes et des postures que l'on induit afin "d'extirper le genre", pour cela on propose de mimer, montrer, cacher, suggérer, jouer ...

Le système est étranger au genre humain. On ne prétend pas qu'il puisse le reconnaître. Le dispositif interactif et son moteur audiovisuel ne sont ainsi qu'un médium permettant, dans un second temps, une analyse des réactions des visiteurs sous un angle spécifique (dans le cas présent celui du genre).

Le visiteur est accueilli et filmé sur une séance de quelques minutes, le temps d'une série de séquences courtes et de propositions, variables selon les profils, l'imagination et le répondant, le sens du jeu et du geste propre au visiteur.

On l'incite à se positionner et révéler sa nature à travers sa propre approche corporelle du dispositif interactif qu'on lui présente et qu'on lui décrit, sans faire de démonstration préalable (on ne lui en révèle rien, lui laissant toute marge de manoeuvre).

Grâce au "retour" du système on consigne les comportements dans une fiche de critères liés au geste, aux attitudes et postures : présence de la personne et type d'approche, proximité et nature des gestes quand cela est possible, réactivité et comportements, façon dont la personne occupe l'espace etc.

On projette que les manifestations de la personnalité du visiteur (dans son approche gestuelle et corporelle) pourront constituer un panel de réactions consignées en données permettant une cartographie de caractéristiques. Ces informations, présentées sous forme de visualisation de données, contribueront aux réflexions qui animent le colloque tout en proposant des moments de jeu, de détente et d'échange.