

PROJETS INNOVANTS

PARTENAIRES



BALADE, CAPTATION ET CRÉATION SONORES

Application pour Smartphone proposant au public de créer et de capturer des sons.
À partir de 10 ans
 Porteur : Michel Porchet (Collectif MU)

Collectif MU

Toit
Salle
418



BANDE DE MOBIÛS

Ruban de son qui opère une torsion dans l'espace, se déploie autour d'un visiteur qui en est le centre de gravité et le moteur.
À partir de 10 ans
 Porteuse : Marlène Puccini (Paris 8)

Labex Arts-H2H,
ENS Louis Lumière,
CNRS-LMA,
Institut des Sciences du
Mouvement,
Entreprises CSTB
& Fondation Vasarely

Salle
18



CONDUIT D'AÉRATION

Expérimenter une hyperfiction pour tablette numérique en participant à une performance artistique.
À partir de 10 ans
 Porteuses : Alexandra Saemmer (Paris 8), Lucile Haute & Aurélie Herbet (ENSAD)

Labex Arts-H2H,
Orbe,
Flammarion-Actialuna
& Revue BleuOrange

Salle
19



ECHOÉRRANCES

Installation artistique qui donne à se déplacer au sein de paysages sonores (Indonésie, Labège, Saint-Denis) et raconte une histoire.
À partir de 10 ans
 Porteur : Jean-Paul Labro & Lyn Nekorimate (Collectif Ding)

Synesthésie
& Paris 8

Salle
14



FLOUNETOSCOPE

Participez aux tests de mesure et d'analyse du flou sur un objectif (appareil photo, caméra).
Public étudiant et professionnel
 Porteurs : Pascal Martin & Georges Harnack (ENS Louis Lumière)

Labex Arts-H2H
& Paris 8

Salle
10



GALERIE D'ONDES

Exploration de sculptures visuelles, sensibles aux ondes, qui créent une manifestation inter-sensorielle que le public explore à partir des points d'écoute et de l'amplitude des ondes.
À partir de 10 ans
 Porteurs : Alexis Crawshaw (Paris 8) & Bob Lamp (Monterey Peninsula College, Californie)

Paris 8
& University of
California, Santa Barbara

Salle
6



HOA TRANSDUCTION V3D

Installation sonore interactive qui permet au visiteur, à partir de variations de ses mouvements et du poids de son corps, de jouer avec le son projeté.
À partir de 10 ans
 Porteurs : Anne Sèdes, Elliot Paris & Pierre Guillon (Paris 8)

Labex Arts-H2H,
ENS Louis-Lumière,
La Muse en Circuit,
Le Grame, le ZKM &
Université de Montréal

Salle
17

PROJETS INNOVANTS

		PARTENAIRES	
	<p>MUR INTERACTIF NUMÉRIQUE</p> <p>Pour une découverte ludique du numérique, touchez les icônes et activez le sommaire dynamique. Naviguez entre les activités, les projets, les conférences et découvrez Dionys'Hum.</p> <p><i>À partir de 8 ans</i></p>	IDEFI CréaTIC	Entrée accueil
	<p>PREVIZ</p> <p>Découvrez une plateforme innovante (avec caméra) de prévisualisation en temps réel pour la production de films à effets spéciaux.</p> <p><i>À partir de 10 ans</i> Porteurs : Gérard Briand (Technicolor R&D), Christian Guillon & John Lvoff (ENS Louis-Lumière)</p>	LoumaSystems, Polymorph, SolidAnim, UbiSoft, Gipsa-Lab, LIRIS & INSA Rennes	Salle 9
	<p>PUPPETLAB</p> <p>Créez votre marionnette virtuelle et jouez avec elle, à deux si vous le voulez.</p> <p><i>À partir de 6 ans</i> Porteuse : Anne-Marie Morice (Synesthésie)</p>	École d'ingénieur IMAC	Salle 5
	<p>RÉALITÉ VIRTUELLE POUR LA PRÉVENTION ROUTIÈRE</p> <p>Portez des lunettes d'immersion 3D et faites un tour en trottinette pour vous représenter les dangers de l'alcool.</p> <p><i>À partir de 6 ans</i> Porteur : Réseau Santé et Société</p>	Inserm	Salle 4
	<p>SABRE [SON, ACOUSTIQUE, BASE DE RÉFÉRENCE]</p> <p>Sabre permet d'étudier les différences de comportement acoustique d'une même salle en fonction du stimulus. La démonstration sonore lors du Salon permettra d'écouter et d'inspecter des illustrations de la caractérisation acoustique de studios de musique avec des excitations musicales représentatives.</p> <p><i>À partir de 10 ans</i> Porteur : Laurent Millot (ENS Louis Lumière)</p>	Labex Arts-H2H, Paris 8 & Université de Bretagne Occidentale	Salle 8
	<p>TABLE DOCUMENTAIRE TACTILE</p> <p>Touchez de près les activités scientifiques de la MSH Paris Nord et de ses partenaires grâce à la table numérique tactile.</p> <p><i>À partir de 10 ans</i> Porteurs : IDEFI CréaTIC & MSH Paris Nord</p>	MSH Paris Nord & IDEFI CréaTIC	Édition & Littérature
	<p>TABLE TACTILE LIVRES AUGMENTÉS</p> <p>Explorez les projets de livres augmentés réalisés par les étudiants de l'IDEFI CréaTIC</p> <p>Porteur : IDEFI CréaTIC</p>	IDEFI CréaTIC	Édition & Littérature