

La proposition DATADADA

Sommaire

Préambule : notre démarche

Phase 1 - étape 1 : Comment allons-nous embarquer le public dans cette expérience?

Phase 1 - étape 2 : Que va vivre le public comme expérience ? Description des installations.

Phase 2 : Les datas collectées sont analysées. Production des Homonculus génériques

Phase 3 : Les chercheurs recueillent la parole des visiteurs confrontés aux Homonculus

Préambule : notre démarche

“Détourner, ralentir, regarder”

Nous proposons de créer une œuvre compagnon, d'une part pour favoriser la captation des données et la constitution d'un dataset de postures des visiteurs des lieux d'exposition, et d'autre part pour étendre le temps d'une expérience esthétique. La restitution des données prendra la forme d'un ensemble d'"homonculus spectator", petites figurines symbolisant les typologies des visiteurs révélées par l'analyse du dataset.

Par ailleurs, le jeu de données a vocation à être mis à disposition en opensource auprès d'autres institutions culturelles ou de laboratoires qui souhaiteraient l'étudier.

Les dispositifs que nous avons imaginés sont les suivants :

- Dispositif de captation # 1 : Tapis d'oeufs
Être seul.e devant une oeuvre
// RALENTIR
- Dispositif de captation #2 : La Vitre magique
Prendre le temps du regard
// REGARDER
- Dispositif de restitution : La collection d'Homonculus spectator

Le ou les dispositifs seront choisis en fonction des institutions et exposés dans chaque lieu sur une durée à définir.

Phase 1 - étape 1 :

Comment allons-nous embarquer le public dans cette expérience?

Dès l'achat du billet, l'institution propose un prospectus qui invite le visiteur à vivre une expérience insolite en parallèle du parcours de visite, donnant lieu à une étude scientifique..

Des médiateurs peuvent être mobilisés pour accompagner ce recrutement et répondre aux questions éventuelles des visiteurs afin de préciser les attendus.

Les textes du prospectus sont proposés en anglais et en français.

Sera mentionné le fait que les données collectées sont anonymisées.

Matériel	Data	Médiation
prospectus d'information	nécessité d'un consentement du participant pour la collecte de données	explication par un médiateur

Phase 1 - étape 2 :

Que va vivre le public comme expérience ? Description des installations.

Nous imaginons 2 types d'œuvres Datadada disséminées dans le parcours de visite. Ces œuvres sont indépendantes les unes des autres.

Leur nombre n'est pas fixe : il peut y en avoir une seule ou plusieurs différentes, ou plusieurs de même nature, selon le lieu d'exposition.

Des combinaisons sont possibles.

Dispositif de captation # 1 : Tapis d'œufs

Être seul.e devant une oeuvre

// RALENTIR

Le visiteur est invité à regarder seul une œuvre.

Pour se faire, un chemin étroit contraint les visiteurs à accéder un par un à la zone leur permettant de regarder l'œuvre*.

Une caméra est positionnée du côté de l'œuvre, en regard du visiteur, de façon qu'elle puisse enregistrer les mouvements de chaque visiteur.

**Remarque : ce dispositif n'est pas adapté au public à mobilité réduite*

Le temps d'observation est illimité.

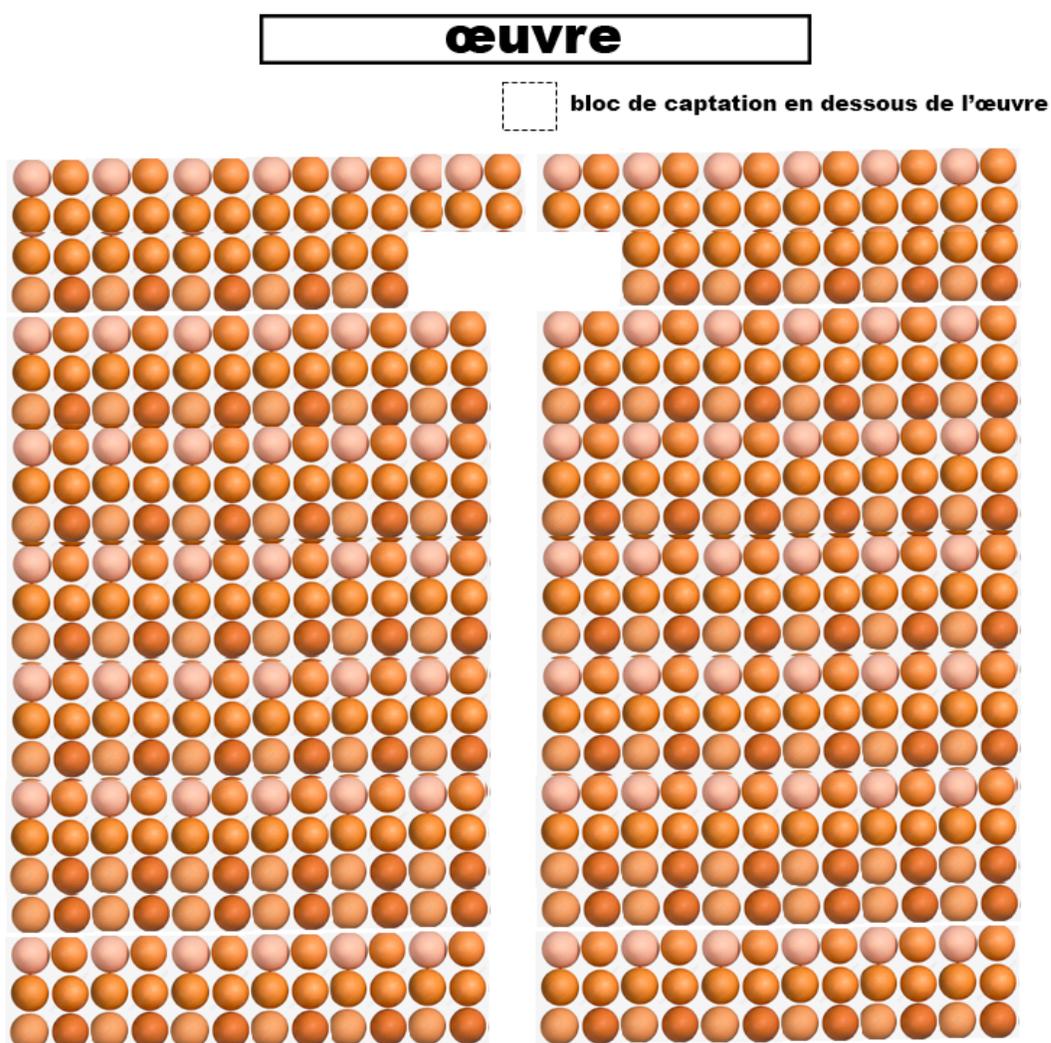
Si le visiteur brandit son téléphone pour prendre une photographie, il est applaudi.
Si toutefois le visiteur passe plus de 3 minutes et 33 secondes, il est invité à marcher à l'envers pour laisser la place (annonce audio en français et anglais).

Comment est réalisé le chemin étroit ?

Un tapis d'œufs est disposé sur le sol.

L'objectif de ce tapis d'œufs est de réguler le flux des visiteurs, d'inviter à ralentir et à être attentif.

Le tapis mesure environ de 4m sur 4m avec un chemin dessiné pour permettre le passage du visiteur



Le tapis est positionné de telle sorte qu'un seul visiteur à la fois puisse être en face de l'œuvre.

Il oblige donc les visiteurs à ralentir et à être attentif pour ne pas marcher sur les œufs.
Enfin, Il permet au dispositif de captation de réaliser des mesures fiables et de qualité.

À noter : Les œufs pourront évidemment être de faux œufs artificiels, en plastique

Type d'œuvre concernée :

Œuvre plane : peinture, dessin, photographie

Type d'IA utilisée :

Tensorflow pose-detection : reconnaissance de posture (vision machine)

Matériel	Data	Médiation
une caméra sur pied le tapis d'œufs un ordinateur avec un programme de détection de schéma corporel des enceintes sonores le mobilier pour la scénographie	liste des postures identifiées du corps des visiteurs horodatage et durée de présence anonymisation par nature des données	panneau d'information médiation humaine : au choix

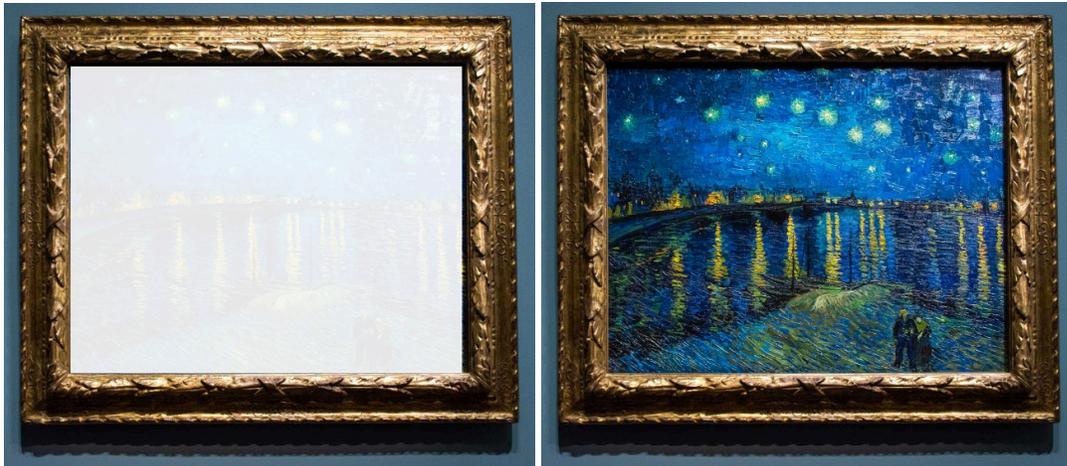
Dispositif de captation #2 : La Vitre magique

Prendre le temps du regard

// REGARDER

Pour capter l'attention du visiteur dans l'observation d'une œuvre, il est proposé de mettre une vitre "magique" entre elle et le visiteur.

Une caméra détecte le temps d'immobilité des visiteurs. Si ce temps d'immobilité est supérieur à 15 secondes, la vitre devient translucide et révèle l'œuvre progressivement.



plus les visiteurs sont immobiles plus la vitre opaque devient translucide

Type d'œuvre concernée :

Œuvre plane : peinture, dessin, photographie

Type d'IA utilisée :

Tensorflow pose-detection : reconnaissance de posture (vision machine)

Matériel	Data	Médiation
<p>une caméra sur pied</p> <p>la vitre "magique" , film opacifiant électrosensible</p> <p>un ordinateur avec un programme de détection de schéma corporel pour mesure du temps passé</p> <p>le mobilier pour la scénographie</p>	<p>durée de présence du corps des visiteurs</p> <p>anonymisation par nature des données</p>	<p>panneau d'information</p> <p>médiation humaine : au choix</p>

Phase 2 :

Les datas collectées sont analysées. Production des Homonculus génériques

Les datas sont traitées dans l'objectif de réaliser les Homonculus spectator.
Lors de la pré étude, quelques homonculus ont été incarnés.



Traitements de données

- Homogénéisation des data
- Enregistrement dans une base de données opensource
- Clusterisation
- Labellisation

Génération des homonculus

- Génération 3D pour impression
- Génération d'images
- Designer et/ou sculpteur

Type d'IA utilisée :

- IA générative 3D (par exemple 3dfy.ai)
- IA textuelle d'écriture de code (Mistral, Claude, Gemini ou ChatGPT)

Il s'agira d'une co-crédation humain-machine type copilot

Phase 3 :

Les chercheurs recueillent la parole des visiteurs confrontés aux Homonculus

Cette phase est différée dans le temps car elle dépend de la phase 2.

Une installation avec tous les Homonculus spectator créés est exposée dans chaque lieu partenaire.

Les visiteurs ayant accepté de participer à l'expérimentation lors de cette phase, seront associés à un numéro qui permettra de les suivre (par exemple via un dossard).

Lorsque l'un d'eux se présente devant les dispositifs, un médiateur déclenche à distance le système de captation en désignant le numéro correspondant.

À l'issue de la visite, un espace de restitution permet aux visiteurs de visualiser une représentation numérique de leur homonculus.

Ils sont alors questionnés par les chercheurs en médiation qui pourront ensuite exploiter les résultats de l'enquête.

Matériel	Data	Médiation
un ordinateur avec un programme de représentation 3D des homonculus	Réponses aux questionnaires	médiation humaine durant la visite pour déclencher les dispositifs de captation médiation humaine pour recueillir la parole des visiteurs en fin de visite