



Dans le cadre de Futur en Seine

<http://digitallyours.fr/futur-en-seine/>

Du 29 mai au 07 juin 2009

Sur le Toit de la Grande Arche de la Défense

LUDIGO - « HORIZONS », dispositif expérimental Communiqué

Production

Futur en Seine, Cap Digital, Conseil régional Ile-de-France, Ville de Paris

Réalisation

le hub agence

Partenariats

Falard Industrie, Le Toit de la Grande Arche (La Défense)

Résumé :

« Horizons » articule Ludigo (Système de géoguidage comportemental) au casque Falard, capable d'analyser l'orientation de la tête. Nous créons, sur le toit de la Grande Arche de la Défense, des « panoramas poétiques multimédias » (mixe d'images et de sons) présentant de nouveaux espaces de création et de sociabilités.

Cette approche permet d'agir sur une représentation contemporaine des territoires, en refusant les systèmes d'homogénéisation auxquels conduisent les principes de géolocalisation et en revendiquant le territoire comme espace de représentation, de création et de médiation sociale.

Ce prototype sera présenté au public dans le cadre de l'événement « Futur en Seine ». Les différentes innovations présentées occuperont durant dix jours 16 lieux en Ile-de-France.

Chargé de développement : Bruno Caillet, bruno@lehub-agence.com, tél. +33 (0)1 43 14 71 11

Voir le site : www.ludigo.net



SOCIABILITÉS ET TIC.
www.lehub-agence.com



Descriptif du projet de prototype technologique

Ludigo associe à la localisation des informations une gestion « personnalisée » de contenus mobiles. Un itinéraire, une histoire se créent librement en fonction du contexte et du comportement du spectateur. Aujourd'hui, le hub créateur de la solution souhaite complexifier le système en développant une expérience qui articule Ludigo à un casque d'analyse de l'orientation de la tête. Le hub ouvre ainsi sa plateforme de création de contenus à un système collaboratif et préfigure les nouveaux dispositifs de réalité augmentée et les nouveaux espaces à inventer.

Objectifs du prototype

Nous assistons aujourd'hui à une redéfinition du territoire sous l'effet des TIC. Ce dispositif participe à :

- Repenser la **dimension de la représentation** : une donnée essentielle pour concevoir les nouvelles dimensions du territoire. Ce travail passe essentiellement par une prise de parole de ceux qui vivent sur le territoire et par une interprétation artistique, non fonctionnelle. A l'heure des cartographies anamorphiques, le territoire est susceptible de constituer un nouvel **espace relationnel**, immersif et poétique, qu'il faut en permanence inventer.
- Mettre en œuvre des **principes d'appropriation** : la complexification des territoires participe à une dynamique inhibante pour l'individu et tend indéniablement à l'isoler toujours un peu plus. Les premiers essais réalisés avec Ludigo prouvent que l'évocation de l'histoire intime d'un territoire, mixée par une création contemporaine, motive nombre de personnes à mettre en perspective les technologies innovantes, à contribuer à leur enrichissement et à inventer une autre forme de rencontre et de « vivre ensemble ». **La plateforme collaborative créée pour « Horizons » favorisera ce nouvel espace relationnel.**

D'un point de vue fonctionnel

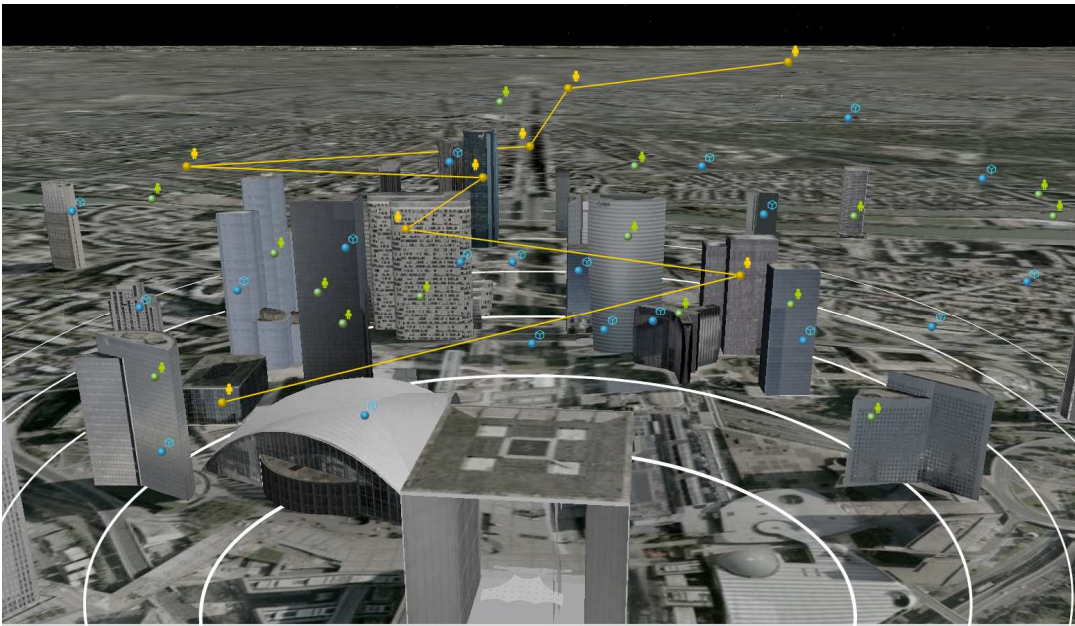
L'utilisateur s'équippa du casque Falard (produit par Falard Industrie).



Grâce à son système GPS et à sa boussole intégrés, ce casque permet de préciser l'orientation du regard et d'inventer, en fonction des mouvements et des décisions de son porteur, une interactivité nouvelle.

La carte du lieu entourant l'Arche de la Défense est découpée selon différentes zones (arcs de cercle). Ces zones dessinent un panorama de la ville et des habitants qui l'occupent. Le spectateur, en regardant simplement le paysage, développe un programme sonore singulier.

Selon l'angle du regard de l'utilisateur, le programme « Horizons » sera capable de mixer différentes nappes sonores. Selon la portée du regard, la vitesse de rotation du visage et le temps d'attention, l'ambiance diffèrera. Un temps d'arrêt sur une adresse permettra de déclencher un fichier sonore et visuel dépendant de l'itinéraire du regard sur le paysage. Après avoir découvert le bâti de la ville (points bleus), des voix émergeront (point verts). Certaines (points jaunes) expliqueront ce qu'elles voient d'où elles sont, ce qu'elles aiment regarder. En écho, d'autres voix leur répondront jusqu'à dessiner des itinéraires au bout de l'horizon.



Dans cette confrontation de regards, ces « horizons » mystérieux, bruissants de paroles, de sons, de musiques, restitueront une intimité de personnes invisibles qui, à des échelles multiples, font exister ce territoire et permettront d'inventer d'autres usages à ces technologies, de nouveaux paysages relationnels.

Le développement d'une extension wiki de la plateforme restituera « l'effet » de l'expérience et présentera le projet. Mais le wiki permettra avant tout aux habitants de livrer leurs témoignages (textes, photos, sons, commentaires)... Ces éléments seront à leur tour mixés par Ludigo et restitués à travers le dispositif « Horizons ».

Informations pratiques

Horizons : www.ludigo.net/horizons

Accès du 29 mai au 07 juin de 10h à 18h.

Invitations sur <http://www.ludigo.net/horizons/invitation>

Futur en Seine : <http://digitallyours.fr/futur-en-seine/>

Le hub : www.lehub-agence.com

Partenaires





Le mobile CMS* Ludigo

Autour du concept de "Paysage ambiant intelligent (P.A.I.)", le hub a produit, dans le cadre d'un projet R&D (avec le soutien du CRITT-CCST Ile-de-France), l'application Ludigo : cette application permet une diffusion de contenus rich médias géolocalisés et personnalisés¹.

Ludigo propose un voyage imaginaire au promeneur/visiteur par l'usage de technologies numériques. Résultant d'une scénarisation de contenus éditoriaux spécifiques, l'application Ludigo offre la possibilité de « calquer » des informations numériques sur un espace ouvert, de les géolocaliser et de les indexer, afin de créer un véritable accompagnement personnalisé sur un territoire donné. La consultation de ces informations s'opère via une technologie de portabilité (PDA, smart phone, etc), qui permet de jouer sur une amplification du réel afin de valoriser différemment un territoire d'informations, un patrimoine qui intègre la mémoire intime de la ville, du département, de la région... Un patrimoine vivant qui dessine aussi pour demain d'autres pratiques de l'espace, urbain en particulier.

Ludigo offre un spectacle multiple, permanent et renouvelé. L'application permet par ailleurs l'étude des parcours, des déplacements, des choix et des postures des visiteurs. Elle apporte en outre des statistiques précieuses sur les usages spatiaux pour repenser l'espace de circulation de manière harmonieuse.

***mobile CMS : Mobile Content Management System, application de gestion de données.**



¹ L'application Ludigo a été testée avec le Centre des Arts pour la Ville d'Enghien-les-Bains en 2008. Cette collaboration a donné lieu à une implantation prototype et à un colloque sur les grands enjeux de la « ville numérique et mobile » :

http://mutualise.artishoc.com/lehub/media/5/compte_rendu_rencontre_enghien_du_12_06_08.pdf