

Projet : assistant chorégraphe

0- Situation d'utilisation

1- Fonctions souhaitées

2- Première vision du dispositif

0- Situation d'utilisation :

En danse, un chorégraphe même débutant ou amateur peut souhaiter réaliser une maquette de chorégraphie alors qu'ils n'ont pas de danseur sous leur direction, tout comme les musiciens utilisent des logiciels tels que *Garage Band* pour développer leurs idées sans avoir tous les musiciens nécessaires sous la main.

De plus comme on a vu le développement de home studios de musique grâce aux perfectionnements de tels outils, on pourrait imaginer un développement similaire de la danse. (Mon avis personnel est que cela ne s'est toujours pas développé car peu de gens partagent à la fois la passion de la danse et de l'informatique, tandis que l'électrification des instruments de musique a naturellement mis les musiciens sur la voie du traitement numérique des sons. Pour l'instant « l'électrification » des mouvements est une technique uniquement utilisée pour la réalisation d'effets spéciaux ou de jeux vidéos)

Un tel logiciel permettrait éventuellement d'animer un robot tel que NAO : cela a déjà été fait par le logiciel *Choregraphe* et exploité par la danseuse-chorégraphe Blanca Li dans le spectacle « Robot ! ».

1- Fonctions

Nous souhaitons donc un outil qui permette de faire l'acquisition facile de n'importe quel mouvement puis de l'incorporer dans un environnement créatif où son exploitation serait facile.

L'outil permettrait :

- d'enregistrer des mouvements
- de gérer les déplacements du danseur dans l'espace
- d'animer un certain nombre de danseurs (ou robots)

visibles sur un écran

- de créer des bibliothèques de positions exploitables simplement
- de générer des chorégraphies simples
- et donc de générer des danseurs indépendants qui pourraient interagir.
- sauvegarder le projet en cours
- sauvegarder une version définitive sous forme de vidéo.

2- Première vision du dispositif

Le projet comprend principalement du logiciel mais aussi une partie « physique » pour l'acquisition des mouvements.

A- Acquisition :

trois caméras permettant par triangulation de capter dans l'espace les mouvements de diodes lumineuses / taches de couleurs disposées sur le corps du danseur (en particulier les articulations)

B. Interface :

type garage band : une piste = un danseur.

Possibilité d'enregistrer une piste en direct, ou bien de piocher dans une bibliothèque de mouvements (l'animation interpole alors entre les positions de manière autonome).

Mixage de la musique à la chorégraphie pour avoir un aperçu

Sauvegarde du projet