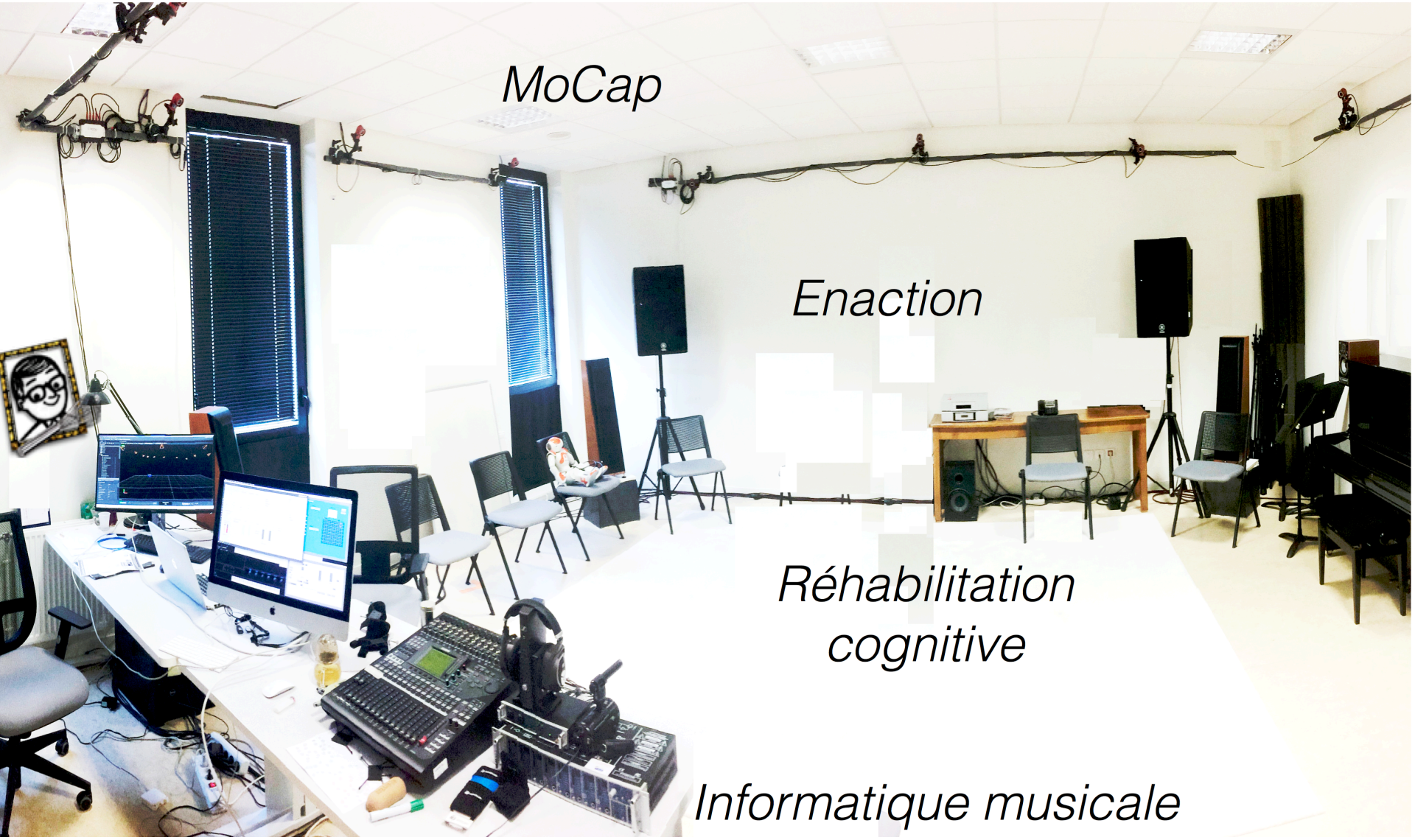
Mimer C'est Jouer !

Prototype d'exploration musicale par le mime du jeu d'instruments de musique

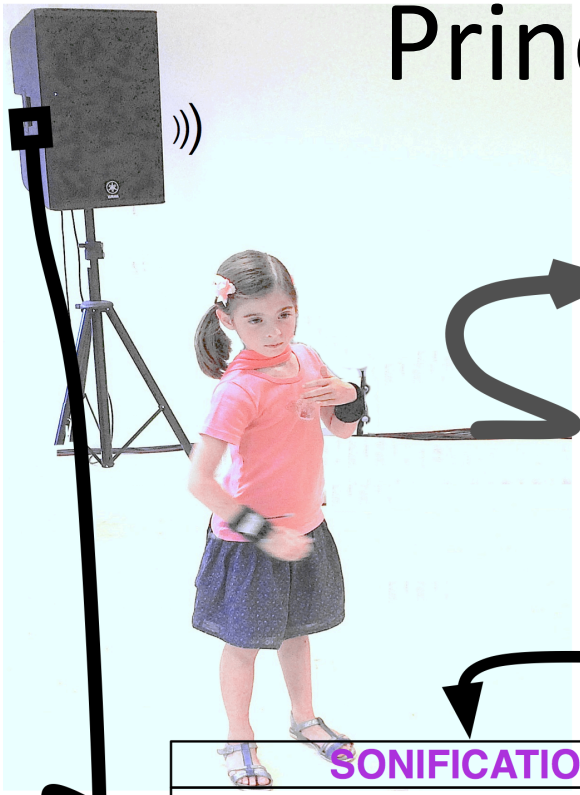
Emmanuel Bigand & Frédéric Voisin

LEAD (CNRS - Université de Bourgogne, UMR 5022), 2017

Salle geste - son



Principe Général



Captation du mouvement
Optitrack ®
protocole VRPN (TCP/IP)

ENCODAGE
nuque + main G + main D

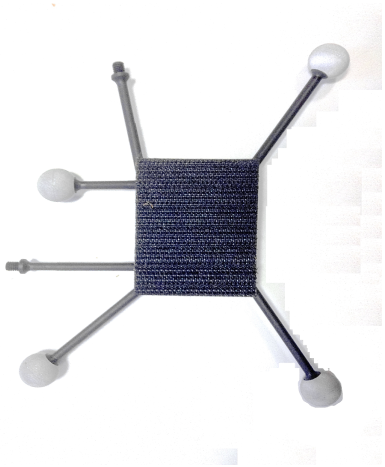
SONIFICATION
- Scénarisation
- Rejeu d'échantillons
- Génération de séquences
- Variations (justesse, timbre…)

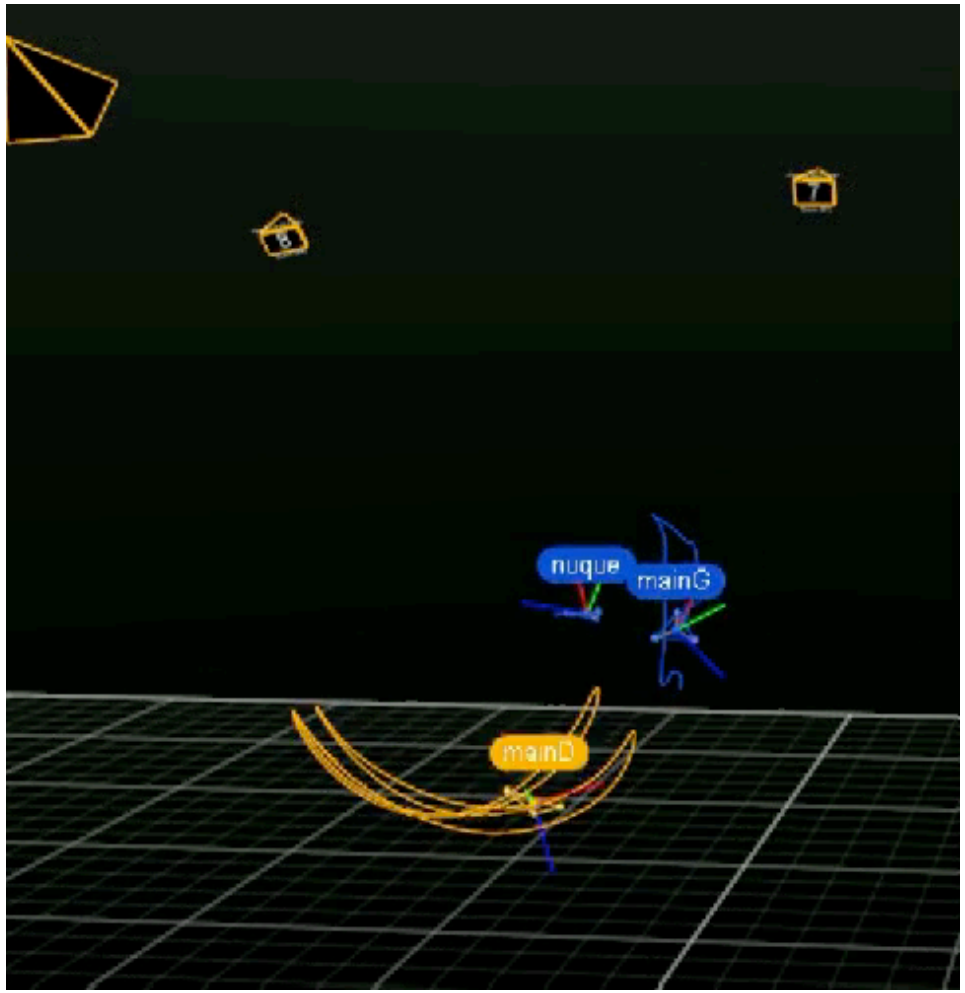
CLASSIFICATION
Réseau de neurones
Apprentissage /
Reconnaissance de postures /
temps

CONTROLE
Apprentissage
Choix des progressions (scènes)

Capture du mouvement

3 marqueurs



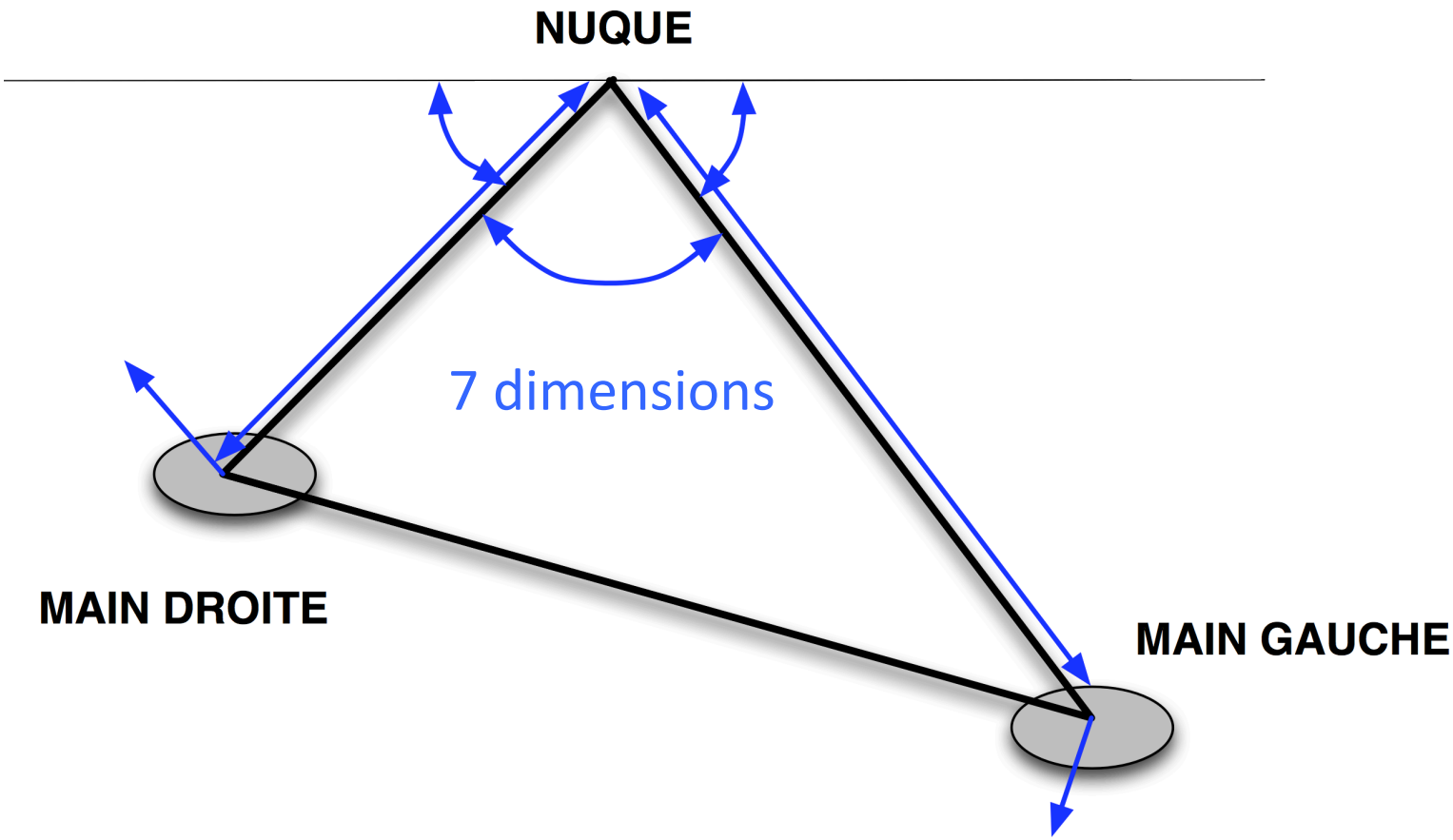


Nuque

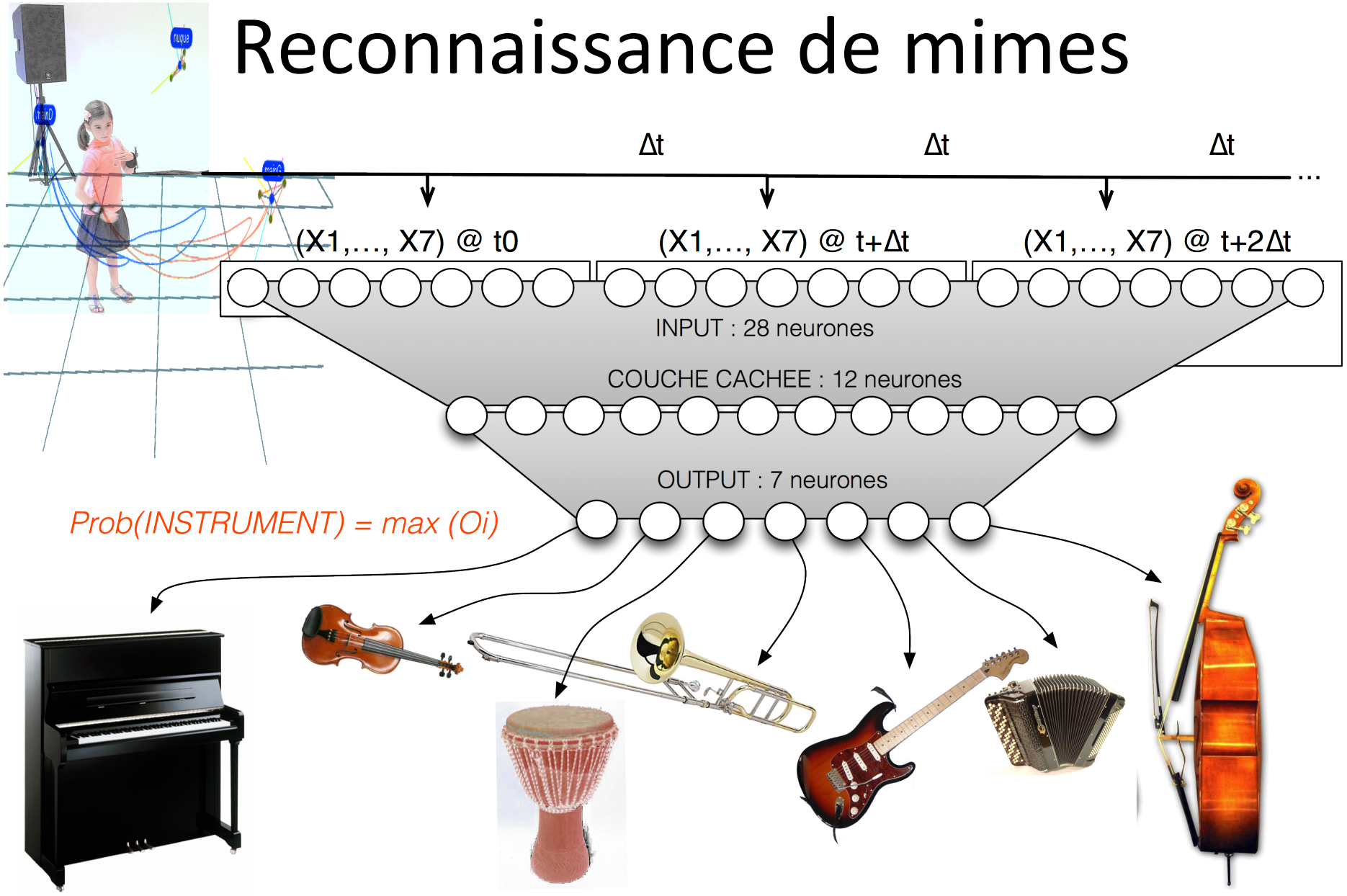
Main G

Main D

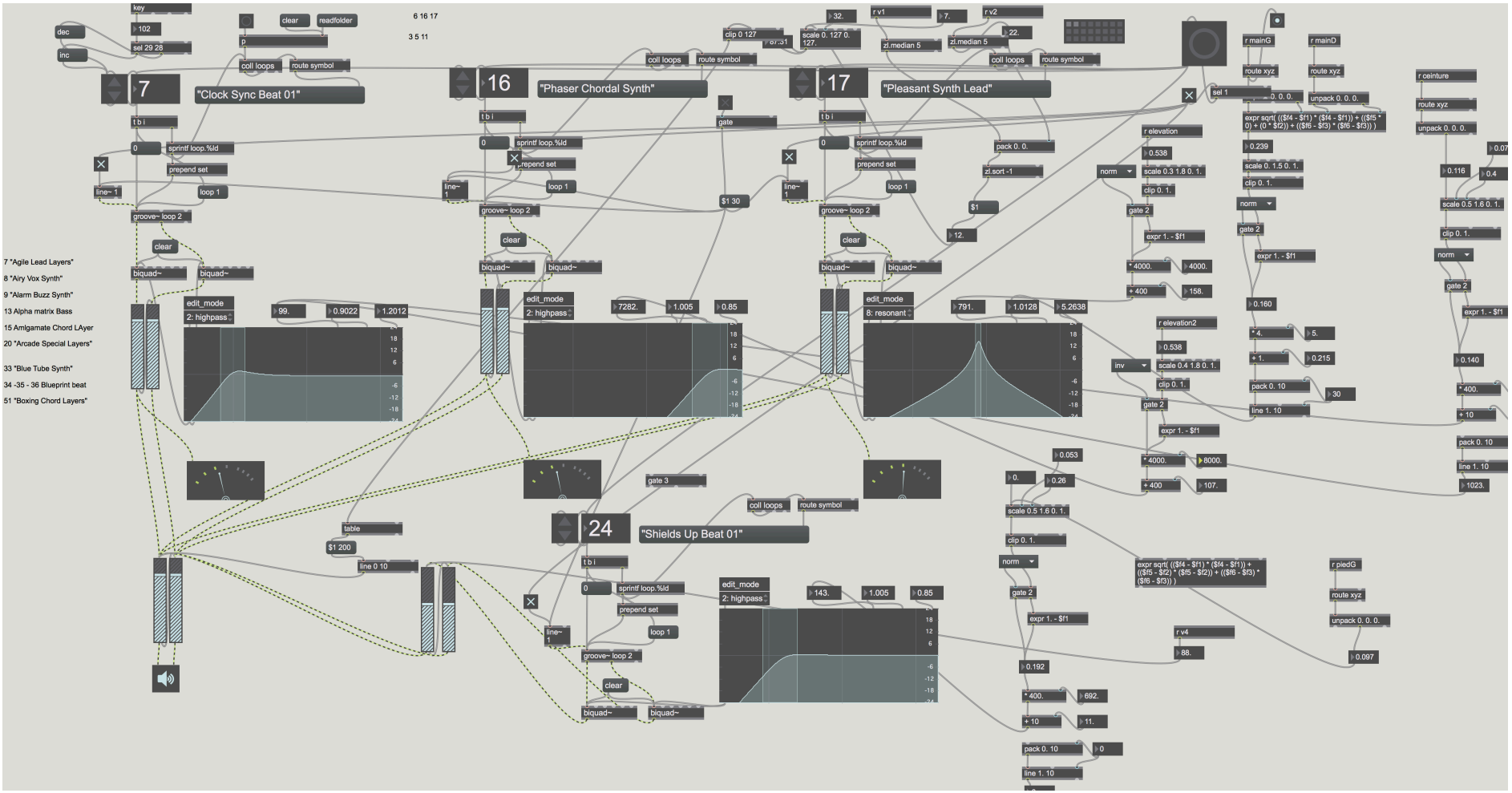
Encodage (postures)



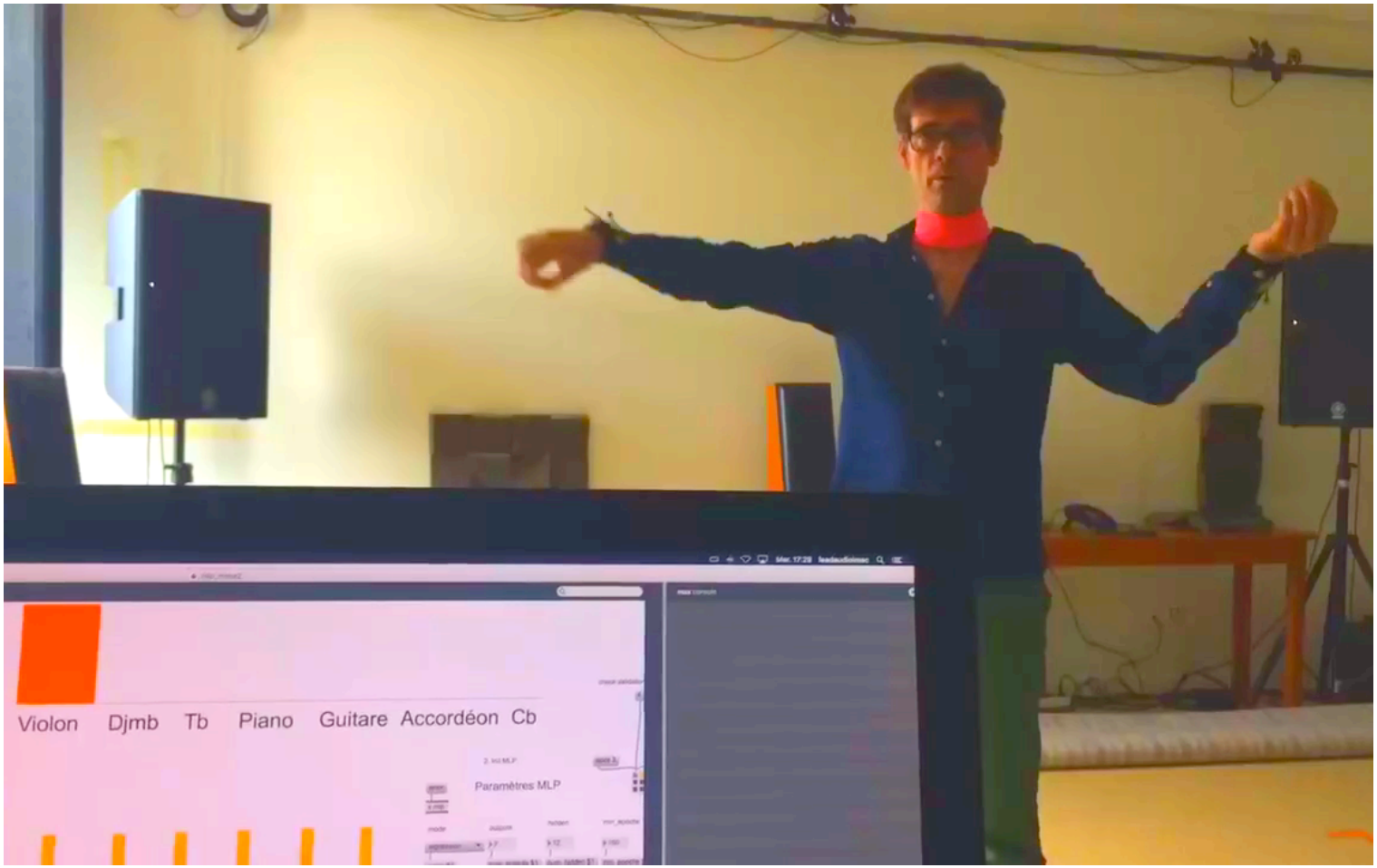
Reconnaissance de mimes



Design d’interaction / Sonification



Apprentissage : Mimer…



C’est jouer !

Work in progress !

- Scènarii
  - Styles musicaux, « tableaux »
  - Affordances, « gaming »
  - Base de données geste - musique
- Optimisation : version 3 accéléromètres (« AirLedZep »)

Fête de la musique, CNRS Paris, 2017

AirLedZep (video ?), AirEno…

fin

LEAD

UNIVERSITÉ DE BOURGOGNE

cnrs

RÉGION BOURGOGNE FRANCHE COMTÉ

Cochlear®