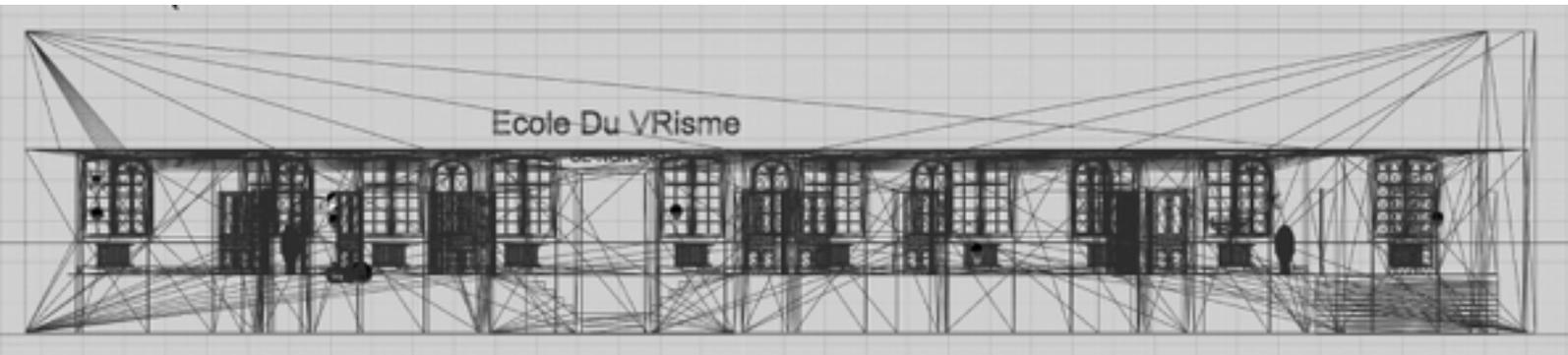


Dossier VRisme

Association pour une mixed realities town initiative à Senones



VRisme
18, Place Dom Calmet
F-88210 Senones

+33 329 579259
@virtualvalley.ch
www.se-non-es.eu

Fondation Virtual Valley
Bäumleingasse 13
CH-4051 Basel

+41 61 2723109
+41 76 6050256
www.virtualvalley.ch

Contenu

Dossier VRisme	1
Contenu	2
VRisme (le mot)	2
Senones et moi	3
Déclaration d'intention	5
Trois Phases	8
Projets pour 2019	9
Participants et partenaires	12
L'abbaye en marche	14
Tourisme culturel réinventé	17
Historique	19
SE-NON-ES ???	24

VRisme (le mot)

Historique: En référence du mouvement littéraire vérisme, qui décrivait au fin du 19ème la société dans les villages industriels.

Présent: En écho du vérisme, courant numérique du début du XXIe siècle qui se propage dans les campagnes et friches industrielles.

Last, not least: Quelques uns pensent que cela s'expliquerait par le Vertisme qui s'exprime dans la couleur de notre entrée d'école. Venez voir pour juger vous-même!

Senones et moi

En 2002 j'ai vu l'abbaye de Senones pour la première fois. La beauté de ce lieu perdu, dormant, oublié m'a touché. Un peu avant j'avais fondé l'institut de média HyperWerk à l'académie des beaux arts de Bâle, ce qui me donnait la motivation et la liberté pour louer à la mairie de Senones un appartement de recherche au coeur de l'abbaye. Jusqu'en 2011 de nombreux ateliers et expositions se développaient entre mes étudiants et quelques courageux de Senones, et une première rénovation permettait la création d'un hôtel pour nos étudiants à l'abbaye. On poussait l'utilisation créative des technologies avancées et on commandait des machines CNC de Chine. Comme climax on voyageait ensemble à la Ars Electronica de Linz en Autriche, où on avait été élu pour organiser le campus et l'exposition internationale des écoles de design sur 2500 m2.

Cette intensité diminua fortement entre 2012 et 2016, et cela ne me rendait pas heureux. En Octobre 2016, quand je commençais à penser à ma retraite de HyperWerk, je proposais au maire de Senones, de continuer à louer à mon propre compte l'appartement de recherche de HyperWerk, en renouvelant mes efforts pour essayer de revitaliser l'abbaye. Je reçus le soutien du maire qui accepta mon offre.

Pour créer un premier cadre juridique j'ai fondé à Bâle avec mon épouse la fondation de recherche Virtual Valley, pour me permettre de travailler comme chercheur après ma retraite de HyperWerk. Avec la réalisation d'une première production pour des musées Suisses j'ai trouvé l'occasion idéale pour approcher la virtualité et ses ressources en achetant les machines de production nécessaires.

En Avril 2018, soutenu fortement par mes vieux compagnons Bernard Vauthier et François Toussaint, j'avais l'honneur de pouvoir

proposer au conseil municipal de la ville de Senones notre nouveau concept : développer Senones comme une ville de recherche autour de la technologie des réalités mixtes. La réponse était enthousiaste et nous avons commencé directement avec la réalisation de notre projet, la création de l'école du VRisme.

Ce que vous lirez dans ce livret est le résultat de nos 200 premiers jours depuis cette première présentation. Je suis heureux du support, de la confiance et de l'enthousiasme des citoyens de Senones, et je me réjouis beaucoup en voyant la dynamique de notre équipe. Nous avons trouvé un tas de projets, de partenaires, de participants et de plaisirs, ce qui en fait vraiment un beau projet bien surprenant.

Entre 1994 et 1998 j'ai vécu une ouverture entrepreneuriale comparable. Maintenant, en Février 2019, la technologie et les besoins du marché permettent de grands pas à ceux qui osent. Le potentiel des réalités mixtes touche la grande majorité de notre société, et c'est pourquoi Senones veut devenir un lieu d'expérimentation appliquée.

Alors venez , rejoignez nos lignes, avec vos compétences, amours et savoirs. Nous avons besoin de vous.

Sincèrement

*Mischa Schaub
Président Association VRisme
Président Fondation Virtual Valley*

Déclaration d'intention

En juin 2018 nous avons fait cette proposition:

“Réaliser un essai de 18 mois pour établir le VRisme comme un art culturel en exploitant le potentiel touristique de Senones au travers des réalités mixtes. En décembre 2019, nous présenterons publiquement les résultats de nos efforts sous la forme d'une exposition (réelle et/ou virtuelle). D'aujourd'hui à décembre 2019, nous espérons avoir mis sur pied un centre de formation pour l'apprentissage des arts de l'expérimentation créative avec les technologies et expressions des réalités mixtes. Nous espérons avoir également établi la visibilité du projet et la clientèle nécessaire pour financer notre recherche.”

Le 7.1.19 l'association VRisme à été crée pour réaliser nos buts. Avec ce livret nous voulons décrire l'état des choses.

Objet de l'association VRisme

L'association a pour objet principal de concevoir et réaliser des productions expérimentales et opérationnelles dans le domaine des réalités mixtes dans le cadre des nouvelles formes du travail, des loisirs, de la culture, de l'éducation et de la formation professionnelle, du tourisme, de l'économie, de la création, de l'écologie, du patrimoine, de la santé, du corps, du sport et de l'expression, ainsi que le développement de structures offrant des conseils et de la formation pour l'action entrepreneuriale.

Pour atteindre son but, l'association met en place un centre opérationnel baptisé « Ecole du VRisme » et basé à Senones, ville-laboratoire d'une solution à un renouveau économique dans un contexte postindustriel. L'association poursuit un but non lucratif.

Buts: Nous voulons créer un lieu de recherche sur les potentiels esthétiques, économiques, éducatifs et sociétaux des réalités mixtes, avec pour scène la ville de Senones. Pour atteindre ce but, il faut apprendre ensemble, essayer en avançant et faire nos preuves par des projets convaincants. Notre école va nous permettre de franchir ces étapes nécessaires.

Didactique : Notre forme d'apprentissage est basée sur la réalisation de projets. Par nos créations nous apprenons la technologie, publions nos idées, poursuivons nos buts, et gagnons les fonds pour continuer et étendre notre recherche.

Stratégique : Nous commençons petit et nous improvisons légèrement afin de pouvoir agrandir l'activité rapidement et éviter les freins institutionnels. Nous sélectionnons ensemble nos projets à poursuivre.

Nomadique : Nous aimons le voyage et nous poursuivons des approches mobiles et nomades. Par nos déplacements à travers la région et le monde nous racontons notre histoire par nos propres moyens médiatiques et, par cette confrontation au monde, nous nous nourrissons des remarques de nos partenaires et clients .

Savoir : Nous apprenons ensemble, nous nous considérons tous comme des étudiants. Nous apportons nos savoirs comme ressource gratuite dans nos projets collectifs. Notre équipe et la communauté Internet forment notre petite société du savoir.

Finances : Entre nous, nous agissons de façon radicalement transparente sur nos finances. Nous investissons la moitié de nos revenus dans nos frais et achats et l'autre moitié est partagée pour nous dédommager de nos heures de travail. Nous gagnons chacun le même salaire par heure travaillée. Le montant du salaire dépendra du succès de nos projets.

Espaces

- *La bibliothèque comme lieu d'exposition de nos résultats*
- *L'atelier de Virtual Valley pour la construction et les essais de nos installations*
- *Nos espaces d'école pour la conception, création et programmation de nos projets*

Ressources

5 stations iMac pour apprentis

1 station iMac performant

1 Macbook Pro

1 iPad Pro 2018

2 Stations expo HP OmenX Nvidia 1080

2 Stations performantes Nvidia 1080

1 Laptop Windows avec Nvidia 1070

7 goggles VR Oculus touch

1 goggle VR Oculus GO

1 google VR Lenovo Mirage Solo

1 Video Beam

1 Ecran LED de 64 modules

1 Appareil Photo Nikon

1 Caméra Sony 4K avec micro, gimbal, tripod et monopod

1 Espace atelier 500 m2 avec CNC router pour contreplaqué et imprimante 3D

1 Compresseur avec un tas d'éléments pneumatiques pour nos installations

Trois Phases

2018 à 2019 – Improvisations et essais : Publicité, démonstration et provocation par des prototypes VR, plutôt en forme mobile, des expositions de type temporaire ou des visites de festivals. Création de l'équipe, formation des compétences et construction des installations.

2020 à 2021 Commercialisation : Parc de loisirs VR et AR, ouverture permanente, investissements, cadres et structures légales basés sur l'entreprise postup SA

Dès 2022 – Pérennité : basée sur la fondation Virtual Valley



Juillet 2018: François et Léo avec nos premiers meubles d'école

Projets pour 2019

Taille de l'équipe: D'ici fin 2019, nous souhaitons devenir une équipe de 12 employés aux capacités diverses afin de pouvoir réaliser des productions médiatiques à un niveau convaincant.

Accompagnement des Louves (l'équipe de volley-ball de Saint-Dié), à partir de février 2019, en tant que commande permanente en VR. Les Louves ont participé à la création de notre zoo, les joueuses ont créé des animaux 3D et en VR. Cette première rencontre débouche sur un nouveau projet : accompagner l'équipe avec nos moyens et outils virtuels.

Par exemple, une équipe de notre école accompagnera les matches des Louves (avec une moyenne de 500 spectateurs), et proposera au public simulation, animation, documentation, installation et marketing en partant du logo des Louves. Ce qui pourra aboutir à une fabrication instantanée et personnalisable, à l'image du récent phénomène commercial japonais qui s'est répandu de façon fulgurante et par lequel des nounours ont été imprimés sur des t-shirts, des chaussettes, des sacs, des stylos et des bandes dessinées. Ce sera un terrain d'essai à court-terme (début mars 2019) pour la commercialisation à long terme de produits touristiques dans le cadre de notre projet de zoo à Senones.

VR-médecine: Il est prévu d'organiser une conférence sur la virtualité dans le domaine de la formation médicale en septembre 2019 à Senones. Cette conférence sera une base pour organiser ensuite une formation continue des médecins. Il y aura des conférences virtuelles et des formes de coopération, une formation complémentaire sur le contrôle de la douleur et de la phobie au moyen de simulateurs. Pour ce congrès nos perspectives sont de faire état de la technique dans le domaine de la médecine et de la VR. Par exemple, au cours des prochains mois, nous constituerons une collection des meilleures applications dans ce domaine.

MoCap: Nous travaillons actuellement sur la Motion Capture, MoCap, l'enregistrement tridimensionnel de mouvements physiques. La MoCap peut ensuite être utilisée à des fins pédagogiques, des jeux, etc. Nous souhaitons proposer la MoCap dans un atelier de théâtre encadré par Scene2. Pour cela nous utiliserons Flipside, logiciel performant d'animation en VR.

06.-08.03.19 Postprodukt: Présentation du projet VRisme à la conférence "Postprodukt" à la New Design University à St. Pölten, Autriche.

Conférence de design 18.5. - 20.5.19: En octobre 2018, Mischa Schaub a proposé aux 25 étudiants de sa classe de design industriel (1976-1978) du Royal College of Art de Londres, de se réunir à Senones en mai 2019. Déjà 16 de ces personnes ont confirmé leur participation à cette réunion internationale qui se déroulera sur plusieurs jours. Un nombre étonnant de ces collègues peuvent se targuer d'une carrière réussie, et un grand nombre d'entre eux travaillent encore en tant que concepteurs. Lors de cette réunion, sous le titre "1000", une documentation sur les 25 fois 40 ans d'expérience en conception sera créée.

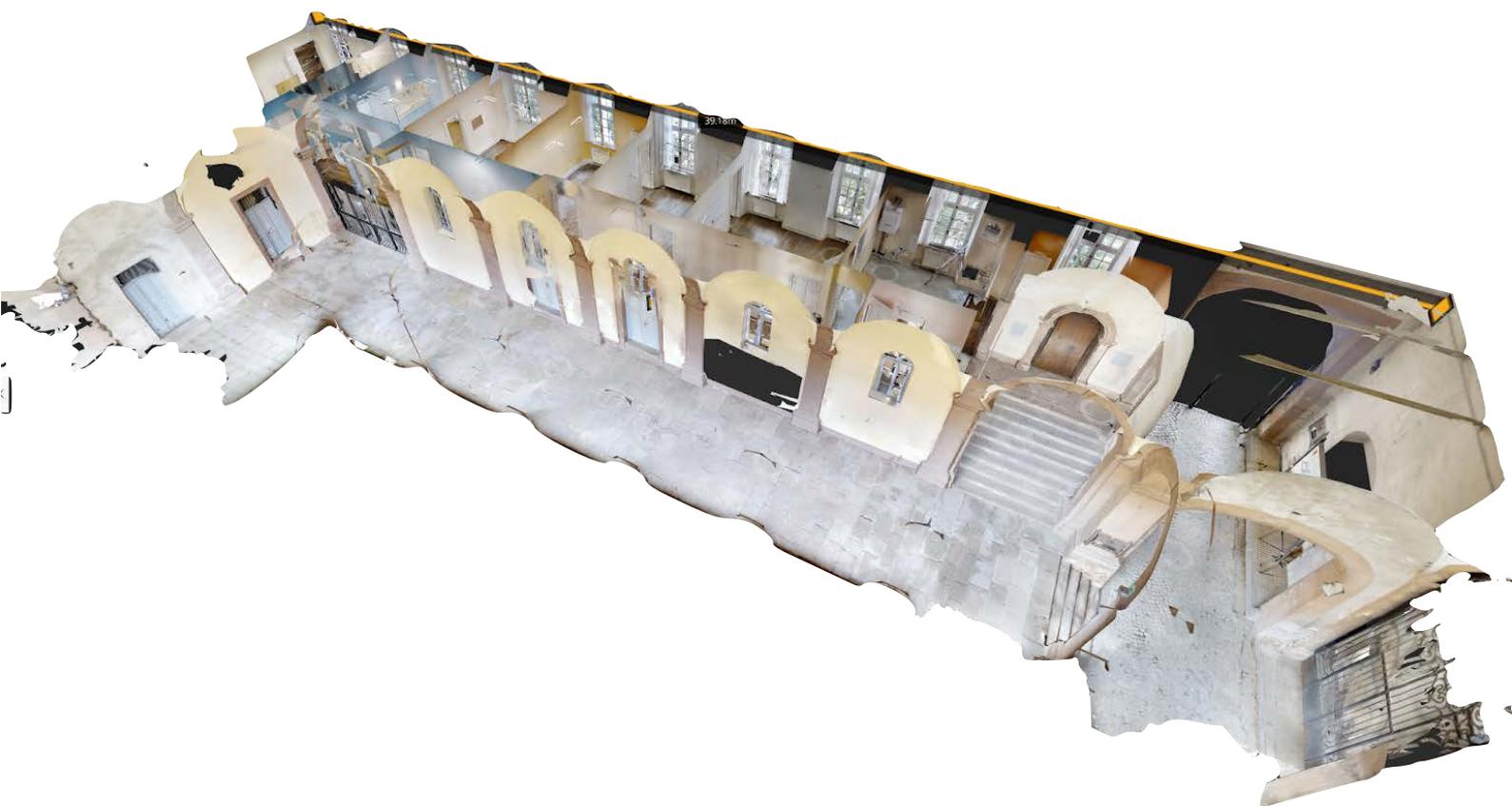
Atelier avec la UDK: Cet atelier autour de notre projet de réalités mixtes à Senones est prévu en Juillet 2019 avec l'université des Arts de Berlin.

Film: Création d'un film pour une campagne de crowdfunding durée 8 minutes / Hommage à Méliès
Par la production de ce film, qui devra être présentable en Mai 2019, nous voulons apprendre et aussi démontrer beaucoup de nos arts. Entre outre la modélisation de monuments historiques et l'animation 3D avec le logiciel Modo et la digitalisation de mouvements MoCap.

Candidature à l'appel à proposition du FIG : La migration post-industrielle à travers les réalités mixtes. Nous proposons de présenter la transformation touristique par le biais d'un projet exemplaire avec la ville de Senones. Par son "mixed realities town initiative" notre association VRisme s'est concentrée sur ce sujet depuis Juillet 2018.

Feedback dans les Médias

La collaboration avec l'équipe féminine de volley-ball "Les Louves" de Saint-Dié a donné lieu à un reportage télévisé et à 5 articles de presse régionaux sur l'école au cours des trois derniers mois. En Janvier 2019 un interview par Via Vosges avec Pascale Manigaud et la participation à la nuit de la lecture dans la médiathèque de Saint-Dié renforcent la visibilité.



Participants et partenaires

Président VRisme: Prof. Mischa Schaub, M.Des. RCA

1952	Naissance
1996-1972	Sculpteur à SfG Basel and Academy of Arts, Düsseldorf
1976 - 1978	Etudes de Design at the Royal College of Art, Londres
1983 - 1995	CEO de la Design Research Agentur AG, Basel
1988	Auteur: "Kreative Entwurfsarbeit am Computer"
1989 - 2001	Directeur du "Institut für Bildmedien" ZKM Karlsruhe
1992	Auteur: "Code_X: Multimediales Design"
1993 - 2005	CEO HyperStudio AG
1999 - 2017	Directeur de l'institute HyperWerk HGK FHNW
2002 - 2011	Président association salm2, Senones
2012 - 2016	Président motoco à Mulhouse, porté par Pro Helvetia
2016	Responsable „Robotics in Art and Design Edu"
2017	Président Fondation Virtual Valley

Projets de Mischa Schaub menant au VRisme

1999-2017	Création et direction de l'institut HyperWerk sur la transformation post-industrielle pour l'académie des beaux arts de Bâle.
2002-2011	Association salm2: Président de salm2, ce qui mène à la fondation des sous-associations djeuns2, acar2 et scène2. Plusieurs expo à la Ars Electronica, Linz
2012-2016	Association motoco, Mulhouse: Dans le contexte de la IBA (Internationale Bauausstellung 2020), création d'un centre trinational dans une friche à Mulhouse.

Secrétaire VRisme: Cécile Noël

Trésorier VRisme: Bernard Vauthier, Maître en Économie

1954	Naissance
1978	Licence de Science Eco à Reims
1979	Master1 de Science Eco à Reims
1981	Master2 Diplôme d'études approfondies à Reims
1983	DUT Informatique à Reims
1987	DESS Gestion des collectivités locales à Nancy

L'équipe du VRisme

Neigeline Noël: media et animation

Pascale Manigaud: danse, moCap, cinéma, animation

François Toussaint: installations médiatiques

Tom Noël: animation, 3D, programmation

Benoît Meyer: photographie

Mischa Schaub: stratégies pour la conception du design

Les membres du conseil de la fondation Virtual Valley

Prof. Mischa Schaub, président du conseil de la fondation

Friederike Kretzen, conférencier ETH et HGK Bern, écrivain

Prof. Astrid E. Schwarz, université Cottbus

Rasso Auburger, conférencier FHNW

Prof. Lucas Burkart, historien, université de Bâle

L'abbaye en marche

Création d'un film pour une crowdfunding campaign / 8 min

Buts: Par la production de ce film, qui devra être présentable en Mai 2019, nous voulons apprendre et aussi démontrer beaucoup de nos arts. Entre autre la modélisation de monuments historiques et l'animation 3D, la digitalisation de mouvements MoCap et la simulation.

Story: Bienvenue au pays de la révolution française. Une immersion dans la France actuelle grâce à un collage médiatique de la Marseillaise, d'éclairs bleu-blanc-rouge, de gaz lacrymogènes, de cortèges officiels, de pavés hurlants, de barricades, avec des moments royaux.

Une journaliste de Vosges Matin se rend à l'Ecole du VRisme à l'abbaye de Senones dans les Vosges pour un entretien.

Dans cette jeune école des réalités mixtes, elle rencontre une équipe fort occupée à construire un modèle de l'abbaye de Senones. Une femme danse avec d'étranges boutons sur le ventre, les genoux et les coudes. Elle anime un modèle flexible de la Tour Eiffel, à qui elle enseigne la valse. Il y aussi cet enfant de cinq ans, qui se lance dans une aventure de réalité virtuelle avec Godzilla sur l'un des postes de travail.

La journaliste filme l'équipe lors d'une réunion de travail à propos d'une future installation de réalité virtuelle sur l'histoire de l'industrie textile. L'équipe discute d'un premier sketch médiatique à propos de la production à l'abbaye au 19ème siècle. On discute du travail des enfants, et de la nature discutable des progrès technologiques en général. Quelqu'un souligne l'importance de Joseph-Marie Jacquard pour la révolution

industrielle. Comment sa machine à programmer sur métier à tisser constitue la première machine programmable au monde.

Plus tard dans la nuit, quand tout est endormi, les ordinateurs de l'école commencent à rêver, ils mélangent les images et discussions témoignés avec des impression de Godzilla. L'abbaye se réveille comme Godzilla après son long sommeil. Elle se plie, et soulève les bureaux de l'école qui se transforment en cockpit. L'équipe de VR est réveillée par le vacarme résultant. Ses membres s'engouffrent dans l'aventure avec leur équipement multimédia.

L'abbaye de Senones se met en marche, et bientôt elle rencontre sa voisine, l'abbaye de Moyenmoutier, qui devient sa compagne de route. Ensemble, elles veulent se rendre à Paris pour visiter le Louvre, les banlieues, la tour Eiffel et Disneyland.

Dans les villages où les abbayes font maintenant cruellement défaut, la population est en émoi. Elle décide de suivre ses abbayes. Avec des milliers de participants, la foule descend la vallée. Par des coupes intermédiaires nous voyons comment, sur les téléphones portables, les télévisions dans les cafés et dans les vitrines, la foule suit les aventures de l'équipe de l'école du VRisme à l'intérieur de l'abbaye en marche. De son studio mobile l'équipe envoie ses images et salutations de Paris.

Au bout de la vallée des embouteillages se forment et au loin sur l'autoroute, nous voyons la Tour Eiffel s'approcher avec ses nouvelles amies, les abbayes du Rabodeau. Les abbayes retournent à leur place et la tour Eiffel s'installe entre Moyenmoutier et Senones. A Senones, la Garde de Salm accueille l'équipe en grande pompe. L'équipe est fière de ses exploits, elle revient avec les animaux libérés du zoo de Vincennes, pour qu'ils vivent dans la vallée. Les bêtes s'installent confortablement dans l'ancienne bibliothèque du monastère qui deviendra leur bestiaire.

Les médias relaient rapidement cette action qui fait sensation et se répand à travers la province. Lors d'une émission télévisée, notre journaliste de Vosges Matin explique comment, dans une société post-industrielle, on peut mettre en valeur son patrimoine architectural et touristique.

"Il faut proposer une éducation adaptée aux réalités mixtes et vivre les plaisirs du travail entrepreneurial. L'École du VRisme vous invite à venir découvrir le tourisme virtuel au pays des Abbayes. C'est un laboratoire pour l'utilisation créative des médias dans la province postindustrielle et dépréciée. Son premier projet propose de créer un zoo alternatif dans une bibliothèque de monastère baroque. Le public pourra venir créer ses animaux virtuels, qui vont y vivre. Nous pensons qu'une telle forme d'utilisation de la technologie peut servir d'exemple de comportement créatif, une inspiration entrepreneur-iale utile en vue des pertes post-industrielles dans des régions rurales. C'est ce que nous voulons tester, démontrer et communiquer, et pour ce but l'école du VRisme a besoin de votre soutien!"

Les animaux ont le dernier mot. Ils grognent, sifflent, sniffent et bavardent.



Pas en attendant les aides d'état, mais comme ça on ouvre une école virtuelle!

Tourisme culturel réinventé

Ce projet a été déposé dans le context du Festival international de la Géographie: La migration post-industrielle à travers les réalités mixtes

Le tourisme comme médium favori d'appréciation de l'autre, de l'inconnu et de l'étranger, se trouve en pleine transformation.

Les migrations économiques et les fuites politiques pèsent toujours plus lourdement sur les acteurs, qui souvent se trompent dans leurs vis à vis avec leurs espoirs et craintes projetés.

Dans le contexte du FIG nous proposons de présenter la transformation touristique par le biais d'un projet exemplaire avec la ville de Senones. Par son "mixed realities town initiative" notre association VRisme s'est concentrée sur ce sujet depuis Juillet 2018.

Le tourisme culturel se trouve dans une crise post-industrielle. Dans le contexte écologique actuel, les dimensions destructives du tourisme pèsent toujours plus lourdement sur la conscience des participants. Et ce qui compte pour le tourisme, se retrouve à un niveau bien plus cruel dans la migration. Que le niveau d'informations des fugitifs, tout comme celui de nos concitoyens, soit aussi bas a été constaté récemment par Macron et Merkel comme un des problèmes majeurs de la migration.

On se pose donc la question suivante : Si le tourisme culturel et aussi la migration se comprennent comme voyage entre les mondes, expériences et cultures, comment les réalités mixtes, avec leurs simulations, virtualisations et augmentations, pourraient-elles atteindre ce but en évitant les effets négatifs ? Est-ce que par les technologies et narrations des réalités mixtes une migration plus légère, d'un pied moins lourd, deviendra possible?

L'abbaye de Senones a toujours été un lieu de réflexion, de recherche et de rayonnement intellectuel – tentons de retrouver cet objectif initial du lieu.

Notre abbaye veut se présenter comme un lieu magique, où les touristes pourront apprendre, vivre et s'impliquer. Elle deviendra un centre novateur où l'on pourra apprendre sur les réalités mixtes, sur des expériences préméditées ainsi que sur les aspects propres de ces recherches sur le tourisme dans une réalité postindustrielle.



Historique

2002 - 2017: De 2002 à 2017, le HyperWerk Institute basé à Bâle gère un appartement de recherche à l'Abbaye de Senones. Cet institut de "Postindustrial Design" de l'académie d'art et de design de Bâle s'intéresse à la création d'une expérience pilote à Senones autour de la transformation sociale postindustrielle. Ces efforts ont abouti à la création d'un hôtel étudiant en 2005 et à la rénovation de l'appartement de l'abbaye pour accueillir des enseignants. Après une première exposition sur le laboratoire de la ville de Senones en 2003, plusieurs associations pour la jeunesse, le théâtre et l'avenir de l'artisanat numérique sont fondées par HyperWerk, et cette dernière association, Acar2, présentera l'artisanat digital au festival Ars Electronica de Linz en 2007 et 2009.

Malgré toute la visibilité et les efforts déployés, le projet ne parvient pas à faire de Senones une plate-forme d'échange international pour des établissements d'enseignement supérieur dans le domaine de la transformation sociale, en particulier en raison de l'immobilité du milieu universitaire. En 2012, l'institut rend à la communauté le bail de l'abbaye entière. Entre 2012 et 2017, la présence d'HyperWerk à Senones diminuera, car l'institut se concentre au projet Motoco et participe à des projets en Turquie et en Inde, tout en dirigeant la transformation d'une vaste friche à Mulhouse. HyperWerk se retire de ce projet en automne 2016.

Automne 2016: Mischa Schaub se plonge dans la confrontation à la virtualité et fonde le projet Virtual Valley à la HGK Basel. Cette nouvelle initiative veut représenter la cause de la virtualité dans la région Dreispitz en tant que partenaire associatif indépendant.

Été 2017: Toutefois, Schaub se rend vite compte qu'une telle retombée n'a pas de sens au sein de la direction de la HGK. Au cours des mois d'été 2017 cela conduira à la création de la Virtual

Valley Research Foundation afin de poser un nouveau cadre. Des contrats de recherche et des productions sont prévus comme source de financement pour nos activités de fondation, mais le conseil de surveillance des fondations de Bâle le refuse. Plutôt que de nous lancer dans une discussion avec des avocats dont nous voulons obtenir le soutien, nous décidons de régler notre future entreprise à but non lucratif par l'intermédiaire de la société postup AG, et de transférer toutes les actions de celle-ci à la nouvelle fondation Virtual Valley pour qu'elle puisse agir comme entreprise commerciale.

2017 / mai: Mischa Schaub demande au maire de Senones si la ville serait disposée à le soutenir dans sa nouvelle initiative autour des réalités virtuelles. Schaub prend la relève de HGK pour la location de l'appartement de travail de l'abbaye.

Production Burckhardt: À partir de février 2018, l'espace libre à Senones sera un coup de chance, car le prototype du présentoir, que postup AG est autorisé à construire pour l'exposition Jacob-Burckhardt, peut être construit dans l'ancienne bibliothèque du monastère. Également très utile, un réseau dense de volontaires nous soutient professionnellement dans cette entreprise sauvage. Grâce à cette installation, nous acquérons de l'expérience dans la gestion d'un grand écran à modules LED. Nous avons également reçu le matériel pour un support de performances adaptable à une variété de circonstances. En ce qui concerne la conception, nous sommes enrichis par la coopération étroite avec Sid Landovka dans l'utilisation créative du support virtuel.

Novembre 2017-avril 2018: Afin de mettre en mouvement nos forces et d'approcher des partenaires attractifs, nous décidons de soumettre une demande de financement de recherche à l'UE. Le programme STARTS correspond parfaitement à notre projet de transformation autour des réalités mixtes à Senones. En quelques

jours à peine, un regroupement interdisciplinaire impressionnant d'universités, d'associations et d'entreprises se crée.

Le 18 avril 2018, dans la bibliothèque Dom Calmet, nous donnons une conférence sur nos intentions, à laquelle le conseil municipal dans son ensemble est présent. Puis nous souscrivons à la suggestion du maire selon laquelle la ville devrait être le principal représentant auprès de l'Europe. La vision et l'intention concrète de transformer l'ancienne ville du textile, bloquée dans son post-industrialisme, en une ville aux réalités mixtes, sont bien accueillies.

Une semaine plus tard, nous montrons nos installations virtuelles de pour la première fois au public à Senones. Nous présentons celle de Burckhardt, nous avons également une installation dans laquelle vous pouvez vous promener dans une mer de glace en plongée dans l'océan Arctique, expérience particulièrement agréable. Nos visiteurs préfèrent sauter des toits de leur village virtualisé, modélisé en 3D grâce à un drone.

2018 / mai - juillet: *Après avoir soumis notre candidature à l'Europe, nous nous battons pour faire en sorte que le projet se concrétise le plus rapidement possible et indépendamment de tout financement. En effet, nous nous sommes fait la promesse de concrétiser le projet avec ou sans argent sachant que l'avenir ne dépend pas entièrement des financements. Cette décision fut une des plus importantes : en effet, nous n'avons pas reçu la subvention de l'Europe, mais les bases déjà établies nous font entrevoir immédiatement des perspectives.*

2018 / juillet: *Nous travaillons en collaboration avec l'entreprise de découpe laser LDA installée dans la partie industrielle de la cours de l'abbaye depuis des plusieurs années. Cette entreprise représente l'une des meilleures ressources que nous ayons trouvées au cours de la dernière année pour nos projets. Récemment, cette société a investi quatre millions d'euros dans son équipement et a*

installé des découpeuses laser de haute précision pour la découpe de motifs complexes dans la tôle. En combinaison avec des machines de pliage robotisées, cet équipement s'est avéré un moyen de production utile pour la construction de l'installation pour le Musée national suisse, que nous avons pu livrer à la fin du mois d'août.

2018 / Mars à juillet: *Nous commençons par une conversion minimale du loft vacant situé près de l'appartement de travail loué par Postup AG. Nous installons un chauffage et les pièces sont nettoyées et repeintes. En outre, des toilettes et une petite cuisine à café sont aménagées. Entre les piliers en bois de ce loft, nous avons installé des traverses horizontales, créant ainsi un cadre pour notre projet de tufting de tapis, avec lequel nous souhaitons créer un tapis interactif en tant que scène mobile. Ce tapis sera notre support en 2019 pour nos apparitions médiatiques.*

2018 / août: *Fondation de l'Ecole du VRisme - car que faire dans la province française pour devenir un centre de réalité mixte? Tout d'abord, vous devez devenir productif pour acquérir de l'expérience par des projets et pouvoir collecter des fonds. Notre expérience avec HyperStudio AG et l'institut Hyper Werk nous a déjà appris que nous devons constituer le plus rapidement possible une équipe interdisciplinaire afin de devenir compétent dans ce domaine de travail aux multiples facettes. C'est ce que nous voulons faire en créant notre école. Dans le contexte d'une ville comptant un nombre important de chômeurs aux compétences diverses, nous prévoyons d'atteindre prochainement le nombre d'environ 20 contributeurs-participants afin d'obtenir des intérêts et des compétences suffisamment diversifiés pour créer des produits médiatiques attractifs.*

2018 / août: *Nous sommes heureux que le bureau du maire ait décidé de mettre gratuitement à notre disposition des locaux, libérés par la nouvelle organisation des régions. Ces locaux sont*

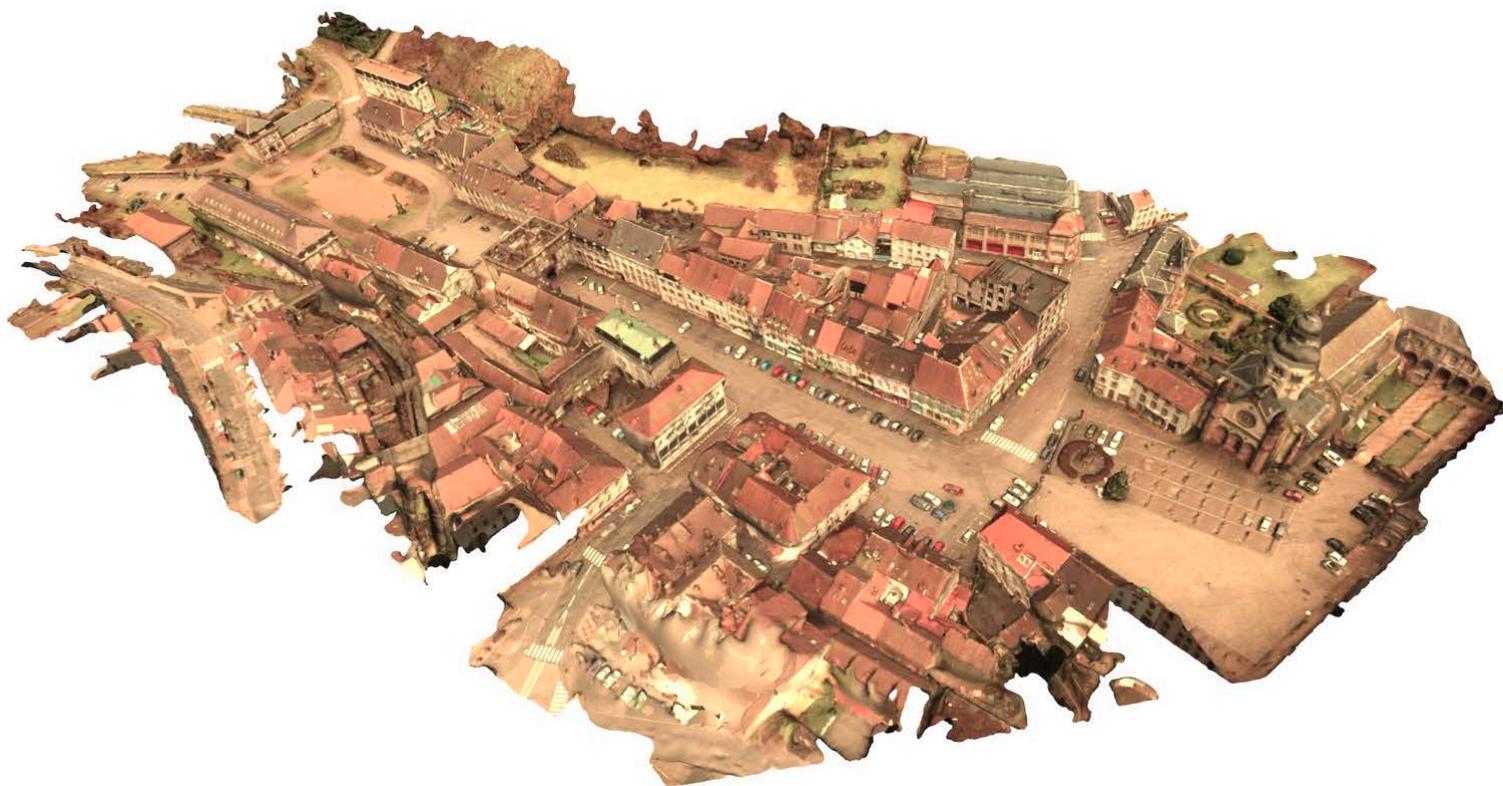
situés au meilleur emplacement de l'abbaye, le cloître. L'offre généreuse comprend également les coûts des énergies. Nous transformons alors cet espace d'environ 300 m² en école du VRisme. Nous sommes fortement soutenus par les compétences administratives, locales et manuelles de l'ancien secrétaire municipal Bernard Vauthier.

2018 / septembre: Lors de notre installation dans nos bureaux fournis par la ville, nous réalisons que le plafond suspendu de la salle de réception de notre école doit être retiré. Après un dimanche matin poussiéreux, c'est fait. A présent, l'école dispose d'une entrée verte avec fonctionnalité MoCap, d'une zone de démonstration, d'une zone de réunion et d'un cinéma de présentation.

2018 / août - novembre: Le projet zoo-o-mat, décrit précédemment, dont le nom a ensuite été changé pour Bestiaire, a commencé. Le projet est soutenu financièrement par l'association Djeuns2, créée en 2003 par Hyper Plant à Senones. Cette association pour les jeunes gens de Senones va disparaître fin 2018, car la restructuration française des régions a détruit sa base de financement. Nous nous accordons avec le président de Djeuns2 afin d'assumer les salaires des deux responsables du projet Bestiaire lors d'une phase de démarrage de trois mois, ainsi que 2 000 euros de petits biens et d'équipements.

2018 / septembre : Ouverture du premier projet de notre école: le Bestiaire, créé par Pascale et Neigeline, nos premiers professeurs-étudiants. Elles ont invité des associations et des citoyens de la région à participer à la création d'un zoo virtuel et à développer leurs propres animaux avec des outils de conception de réalité virtuelle. Pendant trois mois, sept associations et plus de 30 personnes sont impliquées dans le processus. Le travail participatif conduit à des contacts avec les écoles et les partenaires potentiels.

Janvier 2019: A la médiathèque de Saint-Dié nous participons à la nuit de la lecture avec deux installations VR. Nous introduisons le public dans une utilisation de la virtualité. Nos participants aiment créer des cartes postales virtuelles qui pourront être envoyées par email à leurs amis. Pour notre équipe ce fut une occasion de plus pour échanger avec le public.



SE-NON-ES ???

Le nom de notre site web se-non-es.eu s'explique par la magie du nom de notre village. C'est un palindrome, qui est composé avec les initiales des quatre points cardinaux. En espéranto sénonais il évoque la chute effrayante dans la virtualité et se traduit par "si cela n'existait pas".

virtual valley
Research Society for Draft Design
Forschungsgesellschaft für Entwurfsgestaltung
Société de recherche pour la conception du design

Bäumleingasse 13 / CH-4051 Basel / +41766050256
16, Place Dom Calmet / F-88210 Senones / +33329579259

