

## MuseARTS

### Coordinateur du projet

Nom : **Cont**

Prenom : **Arshia**

Courriel : **arshia.cont@ircam.fr**

## AVIS

Ce document comprend 4 avis des membres de CEP concernant votre projet MuseARTS.

Chacune des pré-propositions est évaluée sur la base de trois critères notés en utilisant une échelle de notation de 0 à 5 avec une décimale.

NOTE	SIGNIFICATION
0	Critère non traité ou ne pouvant être évalué avec les informations fournies
1	Insuffisant : critère traité de manière superficielle et non satisfaisante.
2	Médiocre : critère traité de façon relativement satisfaisante mais il y a de sérieuses faiblesses.
3	Bien : critère bien traité mais il y a des améliorations nécessaires.
4	Très bien : critère très bien traité, quelques améliorations sont encore possibles.
5	Excellent : critère parfaitement traité, les lacunes éventuelles sont mineures.

# AVIS DE L'ÉVALUATEUR N°1 (ÉVALUATION : 16735)

## Critère 1 : Pertinence et caractère stratégique du projet au regard des orientations de l'appel

**Note : 3,0 / 5**

Le projet MUSEART vise à promouvoir des interactions entre mondes physique, humain et digital, concevoir de nouveaux objets et services interconnectés avec des outils de développement pour un large public. Il veut concerner de multiples aspects de la création numérique et le déploiement d'interactions numériques multi-sensorielles. Il vise également le croisement d'enjeux scientifiques et artistiques en associant des entités appartenant à ces deux domaines. Les enjeux stratégiques concernent l'interopérabilité entre des objets hétérogènes, des environnements de création et des procédures de déploiement vers des applications concrètes.

## Critère 2 : Intérêt des objectifs scientifiques et technologiques

**Note : 3,0 / 5**

MUSEART part du constat que les tentatives de construction et d'intégration multi sensorielles sont dispersées en se focalisant seulement sur certains domaines. L'approche prend avantage de flux de travail existants et leurs écosystèmes pour fournir des mécanismes de haut niveau pour des utilisateurs et des décideurs permettant l'interopérabilité, l'auctorialité et le déploiement d'objets numériques multi-sensoriels interactifs. L'objectif scientifique global du projet concerne trois aspects : l'interopérabilité, (objets digitaux, hardware et software), l'auctorialité (environnements de création intégrés), le déploiement intégratif (dispositifs autonomes à même de combler le fossé entre les mondes physiques, humains et numériques).

## Critère 3 : Cohérence de la pré-proposition par rapport aux objectifs du projet

**Note : 4,0 / 5**

Le projet insiste à de nombreuses reprises sur la qualité du consortium à même de réussir le projet : cinq équipes de domaines complémentaires (audition artificielle, robotique, design narratif, réalité virtuelle et interfaces, le coordinateur appartient à l'IRCAM.) et une « évaluation du projet grâce à des productions artistiques permettant une diffusion rapide des résultats ». Il faut entendre ici trois partenaires artistiques qui sont George Apergis, Diana Soh's et Cyril Teste. La façon dont cette « évaluation » sera menée n'est pas précisée.

## Synthèse

**Note : 10 / 15**

Le consortium rassemblé est riche d'expériences et de compétences dans le domaine visé. Il est intéressant d'associer des artistes et des scientifiques dans un objectif commun. La façon dont l'ensemble est susceptible d'interagir aurait pu d'avantage être précisée. « Les résultats de la recherche visent l'emploi et le déploiement d'interactions numériques multi-sensorielles : la construction de robots avec interaction multi-sensorielles et capacités d'apprentissage avec les humains, des médias multi-sensoriels immersifs, des scénarios interactifs basés sur le temps grâce à des interfaces tangibles, et plus encore. » (...) Le projet vise également l'étude d'une « nouvelle auctorialité médiatique ». Le résumé insiste semble-t-il avant tout sur un point qui semble déterminant : « des acteurs scientifiques de premier plan et des artistes de renommée mondiale ». Sans douter de la compétence de ces différents acteurs, on regrette un peu la généralité des concepts avancés du point de vue de la stratégie globale et du point de vue des objectifs scientifiques et technologiques.

## AVIS DE L'ÉVALUATEUR N°2 (ÉVALUATION : 16736)

### Critère 1 : Pertinence et caractère stratégique du projet au regard des orientations de l'appel

**Note : 4,0 / 5**

The project aims at combining Art/Science creativity by bringing together main actors in Digital Innovation across France in Music and Sound, Robotics, Interaction Design, Narrative Design, Virtual Reality, and Tangible Media for creating the next generation of Digital Objects capable of integrating all aforementioned disciplines. The topic is interesting and relevant to the societal challenges addressed by the call for proposal. The Outcome will focus on the employment and deployment of multi-sensory digital interaction like robots with multi-sensory interaction and learning capabilities with humans, multi-sensory immersive media, time-based interactive scenarios through tangible interfaces, and others.

### Critère 2 : Intérêt des objectifs scientifiques et technologiques

**Note : 4,0 / 5**

The project will study the employment and deployment of multi-sensory digital interaction like robots with multi-sensory interaction and learning capabilities with humans, multi-sensory immersive media, time-based interactive scenarios through tangible interfaces, and others. The goal-based methodology is integrating artistic projects allowing artists to focus on intelligible information and representations by specialized Coordination Languages achieving complex digital interactive creativity. Both novelty and potential for breakthrough are very good.

### Critère 3 : Cohérence de la pré-proposition par rapport aux objectifs du projet

**Note : 3,0 / 5**

The project brings together main actors in Digital Innovation across France in Music and Sound, Robotics, Interaction Design, Narrative Design, Virtual Reality, and Tangible Media. The goal-based methodology is based on three major artistic partnerships. There are 5 different laboratories in 5 aspects of the digital world. The core research team members have published works and the scientific references of research organisations are good. But the pre-proposal does not provide budget so the amount of funding requested can only be estimated indirectly.

### Synthèse

**Note : 11 / 15**

The project aims at combining Art/Science creativity by bringing together main actors in Digital Innovation across France in Music and Sound, Robotics, Interaction Design, Narrative Design, Virtual Reality, and Tangible Media for creating the next generation of Digital Objects capable of integrating all aforementioned disciplines. The topic is interesting and relevant to the societal challenges addressed by the call for proposal. The goal-based methodology is integrating artistic projects allowing artists to focus on intelligible information and representations by specialized Coordination Languages achieving complex digital interactive creativity. Both novelty and potential for breakthrough are very good. The Outcome will focus on the employment and deployment of multi-sensory digital interaction like robots with multi-sensory interaction and learning capabilities with humans, multi-sensory immersive media, time-based interactive scenarios through tangible interfaces, and others. The core research team members have published works and the scientific references of research organisations are good.

## AVIS DE L'ÉVALUATEUR N°3 (ÉVALUATION : 16737)

### Critère 1 : Pertinence et caractère stratégique du projet au regard des orientations de l'appel

**Note : 4,0 / 5**

L'objectif général du projet MuseARTS est de permettre aux artistes de profiter plus facilement du mouvement des "makers" pour construire les objets multi-sensoriels sur lesquels reposent leurs créations contemporaines. Cet objectif s'inscrit directement dans le défi 7 - axe 3 : "Le numérique au service des arts, du patrimoine, des industries culturelles et éditoriales."

### Critère 2 : Intérêt des objectifs scientifiques et technologiques

**Note : 4,0 / 5**

L'importance du mouvement des "makers" est indéniablement grandissante. Les FabLab fleurissent un peu partout dans le monde, avec la promesse de permettre à tout un chacun de construire l'objet issu de son imagination. Les artistes contemporains qui basent une partie de la création sur des technologies de diverses natures et supportant différents types de média sont a priori naturellement amenés à tirer parti de ce mouvement. Leurs manifestations artistiques reposent sur un ensemble d'objets qui peuvent fonctionner individuellement et "de concert". Les questions d'interopérabilité, d'intégration et d'"authorship" que pose la proposition MuseARTS sont tout à fait pertinentes dans ce cadre.

### Critère 3 : Cohérence de la pré-proposition par rapport aux objectifs du projet

**Note : 3,0 / 5**

L'IRCAM, avec sa place à la fois dans le milieu artistique et dans le milieu académique, est probablement le seul laboratoire capable de mener à bien un tel projet. En particulier, on apprécie la structuration autour de trois projets artistiques couvrant un large spectre de performances, ainsi que l'implication de quatre groupes INRIA qui couvre les champs d'expertise scientifique pertinents pour ce projet. On regrette cependant le niveau de description assez abstrait en ce qui concerne le travail à réaliser dans ce projet. D'un côté, on peut penser que c'est la dimension artistique du projet qui ne permet pas de définir des objectifs de plus bas niveau. D'un autre côté, on peut s'interroger sur les objectifs et les éléments de validation qui seront utilisés dans le projet.

### Synthèse

**Note : 11 / 15**

De plus en plus d'artistes contemporains basent leurs performances sur des objets numériques multi-sensoriels. L'émergence du mouvement des "makers" offre la capacité de créer de nouveaux objets numériques facilement. Faciliter l'accès aux capacités offertes par les technologies des makers aux artistes est un objectif tout à fait pertinent et laisse supposer que ce type de créativité souffrira moins des contraintes technologiques apparentes. Les différents acteurs impliqués dans la proposition MuseARTs couvrent un spectre à la fois artistique et scientifique qui devraient permettre de travailler sur les questions d'interopérabilité, d'intégration et d'"authorship" qui sont correctement identifiées dans le document. Le bémol, cependant, est le caractère très haut niveau et abstrait que montre cette proposition, qui rend l'appréciation des objectifs précis et leurs critères de succès difficiles à identifier.

## AVIS DE L'ÉVALUATEUR N°4 (ÉVALUATION : 16738)

### Critère 1 : Pertinence et caractère stratégique du projet au regard des orientations de l'appel

**Note : 5,0 / 5**

Ce projet de recherche collaborative (PRC) s'adresse aux créateurs du monde artistique pour leur permettre l'expérimentation des objets numériques multisensoriels de demain. Il est au coeur de l'axe 3 du défi 7.

### Critère 2 : Intérêt des objectifs scientifiques et technologiques

**Note : 5,0 / 5**

Projet en rupture qui réunit parmi les meilleurs spécialistes de la réalité virtuelle, de la robotique, des interfaces tangibles, du design narratif et de l'audition artificielle des sites de Bordeaux, Grenoble, Lille et Rennes. Grand potentiel de résultats trans disciplinaires dans le domaine des sciences du numérique et inter disciplinaires avec des artistes pour la mise en scène de robot, l'opéra interactif et les installations immersives.

### Critère 3 : Cohérence de la pré-proposition par rapport aux objectifs du projet

**Note : 4,0 / 5**

Scientifiquement et artistiquement le consortium est très convainquant avec de (jeunes) participants de tout premier plan. L'enveloppe demandée devra être précisée au deuxième tour d'évaluation.

### Synthèse

**Note : 14 / 15**

Ce projet réunit les principales (jeunes) équipes Inria des domaines de la réalité virtuelle, de la robotique, des interfaces tangibles, du design narratif et de l'audition artificielle des sites de Bordeaux, Grenoble, Lille et Rennes pour permettre aux créateurs du monde artistique de mettre en oeuvre les objets numériques multisensoriels de demain. Le coordinateur a déjà démontré sa capacité à mener un tel projet, son rôle à l'IRCAM garantit que le projet sera aussi évalué sur des productions artistiques. Un bel exemple de trans et d'inter disciplinarité. Deux remarques/bémols : le détail de l'enveloppe demandée (800 K€ sur 3 ans) n'est pas complètement précisé en particulier pour ce qui concerne les recrutements (durée des contrats des deux ingénieurs de recherche, ...); le consortium réunit 6 EPC Inria et il n'est pas indiqué si cet institut financerait ce beau projet.