



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

Numéro 585

1 octobre 2018

Abonnements, remarques, envoi de textes :
secretaire@af-rv.com

AFRV

[J•RV2018] Réservation de stand pour l'EXPOSITION INDUSTRIELLE

AFRV

[J•RV2018] Ouverture des inscriptions à l'école Jeunes chercheurs Réalités Virtuelle et Augmentée

CfP

CALL for participation "Real Illusion/Virtual Illusion" Art & VR Gallery 2019 - Laval 20-24 March

Conf

J.Enaction 2018 : Journée sur l'enaction en animation, simulation et réalité virtuelle, 16 nov. 2018 Poitiers (France)

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

AFRV [J•RV2018] Réservation de stand pour l'EXPOSITION INDUSTRIELLE

Les journées de la Réalité Virtuelle 2018 (événement groupé de l'AFRV et du GDR IG-RV), se tiendront à Evry du 29 au 31 octobre 2018 (voir site des journées : <https://jrv2018.sciencesconf.org/>).

Cet événement regroupera :

- les deux demi-journées des jeunes chercheurs ;
- deux journées de communications scientifiques et industrielles autour des thématiques de la réalité virtuelle, augmentée et de l'interaction 3D. A l'occasion de ces journées, une **exposition industrielle** est prévue pour fournir un espace aux industriels fournisseurs de solution ou utilisateurs de technologie. Cet espace d'exposition sera particulièrement bien visible et co-localisé avec les pauses.

L'évènement devrait accueillir un peu plus de 150 participants (étudiants, académiques et industriels) réunis pour échanger autour des sessions et des événements sociaux de ces trois journées.

Equipement prévu

- 1 table, 2 chaises,
- alimentation électrique,
- accès wifi,
- panneau d'affichage.

Le coût d'un stand est de 400 € HT. Il comprend une inscription pour les 3 jours (hors diner de gala).

Les inscriptions s'effectuent sur le [site de la conférence](#), à la rubrique *inscriptions*.

Notes :

- La formule peut être adaptée à vos besoins. N'hésitez pas à nous contacter directement ;
- Les entreprises du territoire de l'Essonne et de la communauté d'agglomération Grand Paris-Sud doivent contacter directement le coordinateur : Samir OTMANE (samir.otmane@univ-evry.fr) ;
- Pour toute question technique relative à l'installation de vos équipements et/ou démonstrations n'hésitez pas à contacter :
 - frederic.davesne@univ-evry.fr
 - olivier.emery@univ-evry.fr

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

AFRV [J•RV2018] Ouverture des inscriptions à l'école Jeunes chercheurs Réalités Virtuelle et Augmentée

Bonjour,

Dans le cadre des J•RV 2018 (événement groupé de l'AFRV et du GDR IG-RV) est organisée l'école des Jeunes chercheurs en Réalité Virtuelle et Augmentée.

Vous êtes étudiant(e) de Master2 ou doctorant(e) et vous souhaitez assister à cette formation vous pouvez vous inscrire depuis le site web des J•RV2018 : <https://jrv2018.sciencesconf.org/>

L'inscription est **gratuite mais obligatoire**.

Pour des raisons d'organisation, nous vous recommandons de vous inscrire rapidement (avant le **5 octobre 2018**).

Intervenants et programme de la formation (détails sur le site des J•RV2018)

Demi-journée 1 (29/10/2018 matin) : Evaluation, expérimentation et formation en RV/RA

- Amine Chellali : Enseignant-Chercheur, Laboratoire IBISC, Univ Evry, Université Paris Saclay. Evaluation des systèmes RV/RA : protocoles expérimentaux et comités d'éthique.
- Indira Touvenin : Enseignant-Chercheur HDR UMR CNRS 7253 Heudiasyc, Sorbonne Universités, Université de technologie de Compiègne. Environnements virtuels informés pour la formation.
- Caroline Cao : Professeur, EREL Lab, Wright State University, USA. Using VR to Evaluate Design and Performance.

Demi-journée 2 (31/10/2018 après midi) : Interactions numériques en RV/RA

- Jean-Marie Normand : Enseignant-Chercheur, Ecole Centrale de Nantes, Laboratoire AAU. Incarnation Virtuelle : modifications corporelles (et pas que) grâce à la RV.
- Mehdi Ammi : Enseignant-Chercheur HDR, LIMSI, Univ Paris Sud, Université Paris Saclay. Le toucher social.
- Fakhreddine Ababsa : Professeur, École Nationale d'Arts et Métiers, Institut Image – Laboratoire d'Ingénierie des Systèmes Physiques et Numériques (LISPEN). Méthodes de suivi 3D pour la réalité augmentée.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

CfP CALL for participation "Real Illusion/Virtual Illusion" Art & VR Gallery 2019 - Laval 20-24 March

In the course of highlighting the inherent connections between Art and Digital innovation, Laval Virtual brings back the Art&VR Gallery in its 2019 edition.

The Art&VR Gallery presents an international selection of Artworks curated by VR/MR Artist and Researcher Judith Guez.

Submit your Artwork before November 15th, 2018 to have a chance to be selected and:

- to exhibit during a 20,000+ attended event
- benefit from an art, high-tech and general press
- referenced in the Art&VR Gallery Catalogue
- benefit from feed-back of a highly qualified crowd of VR/MR experts
- enter the Laval Virtual Award Competition
- benefit of a full-access pass for Laval Virtual

The submitted artworks shall question the VR and MR as an artistic medium. They must answer to linked problematics and/or use the following technologies : virtual reality, mixed reality, augmented reality, immersives installations, interaction, interface and robotic, multisensorial spatialisation, effects of presence, transdisciplinarity.

The candidate artwork must be complete before or during 2018. Applications are open to international artists or projects.

The application deadline is NOVEMBER 15th, 2018

The theme of this edition is : ILLUSION RÉELLE / ILLUSION VIRTUELLE (Real Illusion / Virtual Illusion)

ABOUT LAVAL VIRTUAL

Throughout its 20 years of existence, Laval Virtual has become the indispensable Catalyst and Facilitator for organizations from the VR/AR and Immersive Techniques field.

It gathers and hosts a community of 5000 + professionals, for which it :

- organizes Exhibitions, Conference programs and Art Exhibitions in Europe and Asia
- provides information Services

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

www.laval-virtual.org

*Obligatoire

CALL - REAL ILLUSION / VIRTUAL ILLUSION

Illusions, between surprise and wonder, destabilize and amuse. They interrogate our perceptions of our daily reality.

Far from being simple mistakes, they can throw our preconceptions off, and open doors to realizations about our reality as different and multiple. In the end they are true vectors of knowledge that allow us, through the pleasure they generate, to let ourselves be carried away to other possibles.

If the creator's intentions include the desire to provoke these questions in the spectator, then illusions can become an essential part of artistic creation.

For example, the artists of Op Art and kinetic art of the 1950s and 1960s, through play on illusions, notably wanted to surprise the spectator, in order to "wake" him up and get him out of his perceptive habits.

With the arrival of digital technology, other forms of illusions are emerging: virtual and mixed reality, through immersion and interaction in a virtual or mixed world, thrust the spectator in a play on the borders between the real and the virtual.

In this call, we want to question these effects of illusion, emerging from virtual or mixed worlds. They can be inspired by illusions that we experience in the real world, but they can also be specific to the virtual. It is therefore between real illusion and virtual illusions, through immersion and interaction, that we want to explore new artistic forms that can question our perceptual habits, and make us tip over another conception of the world.

The desired proposals, in the form of an installation between the real and the virtual, could for example:

- question the effects of the hybridization between the real and the virtual
- be inspired by real illusions and/or the creation of illusions specific to the virtual
- Explore the effects of multisensory illusions related to immersion and interaction in a virtual/mixed world.
- offer moments of digital magic
- establish a particular narrative in time and space
- play with spatial and temporal paradoxes
- make us reconsider our belief in a stable and unique reality

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérer à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

- to explore wonder as a driving force of creation
- question the relational aesthetics between the spectator and the artwork with regards to its illusions

« On s'émerveille profondément et durablement en voyant que le quotidien est merveilleux au-delà de sa dimension ennuyeuse et répétitive, que le réel de tous les jours peut paraître chargé, à n'importe quel moment, d'un surcroît de réalité. » Jacques Ninio

>>>>> Judith Guez, Founder - Curator Art&VR Gallery

>>>>> jguez@laval-virtual.org

INFORMATIONS AND APPLICATION RULES

Your application (preferably in English) will include several elements such as:

- Information about yourself
- Information about the artwork
- A comment on the link between the artwork and the theme "Real illusion / Virtual Illusion"
(NB : you may freely interpret this theme)
- An artistic presentation with a floor plan (in PDF format, max. 3 pages)
- A link to a short presentation video of the artwork
- Element to provide for the Laval Virtual communication
 - A technical and scenographic description of the artwork
- A declaration of copyrights' ownership

Deadline: NOVEMBER 15th, 2018

RIGHTS:

No artwork with copyright restrictions will be accepted for review.

The person or company submitting the artwork is responsible for clearing all rights relevant to the use by Laval Virtual. All footage material, text material, music, as well as images used (such as film segments or off-air television) including Internet-sampled material must be clear of copyright restrictions.

Laval Virtual cannot be responsible nor liable for any copyright restrictions, or third party claims.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

NOTIFICATIONS:

Applications selected by Laval Virtual will be notified by email by or before december 2018. A full roster will be posted by the beginning of january. Those whose works are not selected will also be notified by email.

The artworks selected must be provided to Art&VR Gallery according to the technical and scenographic description provided in the application.

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdQzUpIVMXpPOStUFZcUI3uHTU2clDeQN9rpIVOfIwdec4UgA/viewform>

Conf J.Enaction 2018 : Journée sur l'enaction en animation, simulation et réalité virtuelle, 16 nov. 2018 Poitiers (France)

<https://j-enaction2018.sciencesconf.org/>

Contexte, objectifs et méthode

[design du logo j.enaction ©2018 Gaelle Largeteau Skapin]

La journée sur l'enaction en Informatique Graphique et Réalité Virtuelle est organisée à l'[Espace Mendès France](#) de Poitiers le 16 novembre en parallèle de la dernière journée des [j.FIG.](#) (dates à retenir en bas de cette page).

L'inscription est gratuite mais obligatoire. Le nombre de places étant limité, les personnes ayant déposé une piste seront bien sûr prioritaires ; voir l'onglet "*Appel à contributions*", ci-contre.

Contexte

Le courant scientifique de l'enaction issu des sciences cognitives est encore très vivant, par exemple dans le domaine de la linguistique ou en épistémologie constructiviste, mais ne semble pas avoir beaucoup évolué en animation, simulation et réalité virtuelle depuis les années 2007 après la fin du REX Enactive. Pourtant la communauté informatique continue à s'intéresser activement à ces questions, particulièrement dans le cadre de la simulation et de l'interaction en environnement virtuel.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>

**AFRV**ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Objectifs

À partir d'un partage d'expériences en animation, simulation et réalité virtuelle s'appuyant sur l'enaction comme paradigme pour la production de connaissances, qu'elles soient scientifiques et/ou artistiques et concernent des méthodes, des modèles, des êtres vivants ou des technologies, l'objectif de cette journée est d'initier des collaborations avec l'animation, la simulation et la réalité virtuelle adoptant la posture épistémologique de l'enaction pour étudier des phénomènes.

Ainsi, nous souhaitons confronter les travaux issus de points de vue variés mêlant simulation physiquement réaliste, phénoménologie, intelligence artificielle, linguistique et perception afin de dégager de nouvelles approches permettant de répondre, par exemple, aux questions suivantes:

- comment analyser le couplage utilisateur système afin d'étudier les mécanismes de l'enaction ?
- comment évaluer la qualité du couplage et son impact ?
- comment élaborer des modèles en respectant les principes de l'enaction ?
- comment renforcer le couplage avec des modèles que l'utilisateur soit observateur, acteur ou créateur ?
- l'enaction est-elle une posture méthodologique pertinente pour aborder des questions interdisciplinaires impliquant l'informatique graphique et la réalité virtuelle ?

Méthode

Pour aborder ces questions, nous organisons cette journée de travail avec les personnes intéressées par l'enaction et l'animation, la simulation ou la réalité virtuelle. À partir d'un recueil de pistes rédigées à l'avance pour permettre un travail efficace pendant la journée thématique, des pistes déjà existantes seront présentées le matin et de nouvelles pistes seront envisagées lors d'ateliers en parallèle l'après midi avec mise en commun des productions des ateliers en fin de journée.

Deux thèmes principaux sont dégagés des contributions et vont permettre d'organiser les ateliers. Le premier thème sera sur la problématique de l'enaction pour les avatars signeurs en LSF. Le second thème concerne l'enaction comme support méthodologique à la construction des environnements de réalité virtuelle.

La journée sera filmée, traduite en LSF simultanée, les actes seront édités en accès libre et nous proposerons un numéro spécial à Constructivist Foundation autour de cette journée.

Inscription

L'inscription est gratuite mais obligatoire ; elle inclut les pauses "café" et le repas du midi (buffet à 80% végétarien). Le nombre de places étant limité, les contributeurs acceptés seront prioritaires. Les confirmations d'inscription seront décidées courant septembre, juste à la fin du processus de relecture.

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



AFRV

ASSOCIATION FRANÇAISE
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Dates à retenir

- **soumission** : jusqu'au 26 août dernier délai
 - **acceptation** : 7 septembre
 - **textes définitifs** : 15 octobre
 - **journée** : 16 novembre à l'[Espace Mendès France](#) de Poitiers, en parallèle de la dernière journée des [j.FIG](#)
 - **matin** : introduction à la journée et présentations de travaux réalisés autour de l'enaction en AS et RV.
 - **fin de matinée** : introductions aux différents ateliers de l'après midi (15').
 - **repas du midi** : tous ensembles sur place.
 - **après midi** : 2 ou 3 ateliers en parallèle en fonction des réponses aux appels à contributions
 - **fin d'après midi** : mise en commun en plénière des réflexions en ateliers.
-

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>