



# La pluie de minuit

Cahier de recherche

**Workshop Processing**

*Léa Genais - Ronan Chopineaux - YuXiang LI - Lingyi Xia - Alice Briolat 12 2018/2019*



# Le sujet

Le sujet consistait à réaliser un projet s'inspirant des codes de l'art numérique expérimental.  
Avec comme contrainte une carte picoboard





# Les premières idées

Première idée : Nous voulions travailler avec les masques chinois qui, leurs couleurs étaient liés aux sentiments. Nous voulions pouvoir dessiner et en portant les masques la couleur correspondrait à une gamme de son liée aux émotions. Cependant ce projet nous paraissait compliqué avec la contrainte imposée.

Deuxième idée : Nous voulions réaliser un jeu dans l'esprit de SubwaySurfer. Un jeu qui consistait à éviter des obstacles mais nous nous sommes rendu compte que pour le temps imposé notre idée que cela était trop complexe

Troisième idée : Nous voulions réaliser un jeu vidéo qui consistait à monter des niveaux à l'aide du souffle. Plus le souffle était important plus les niveaux se passaient. Il y avait donc un concours de souffle entre deux personnes. Cependant le système restait trop simple et n'utilisait pas assez la carte picoboard





# L'idée retenue

Nous avons alors pensé à jouer avec la pluie, nous voulions réaliser de la pluie digital.

**Notre intention** était de traverser la pluie sans être mouillé. Réaliser une installation immersive en retranscrivant le côté apaisant de la pluie et la beauté de la pluie avec son côté poétique que on retrouve dans la mélodie qu'il s'en dégage.

**La difficulté** était d'arriver à faire quelque chose d'immersif mais à la fois réaliste.



# Nos inspirations

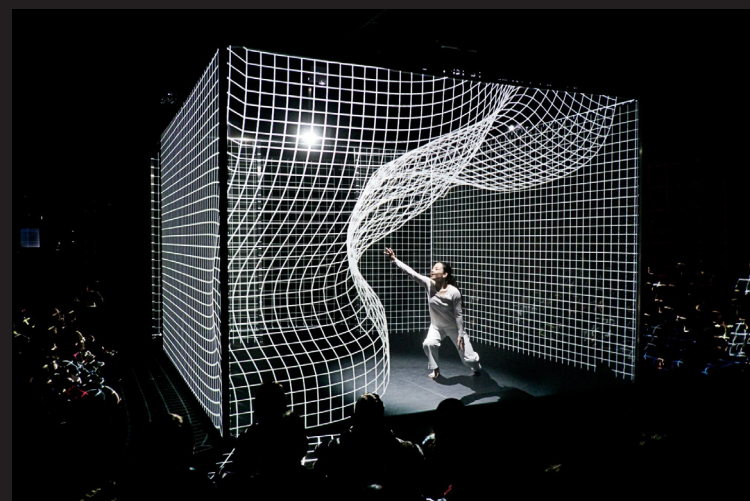


## **Rain room (Random International) :**

C'est de cette installation que notre idée est venue, ce projet consistait à passer dans de la vraie pluie sans être mouillé par détection de l'emplacement de la personne traversant cette pluie.

## **hakanai :**

Cette performance consistait à danser à l'intérieur d'un cube de tulle où il serait projeté des animations

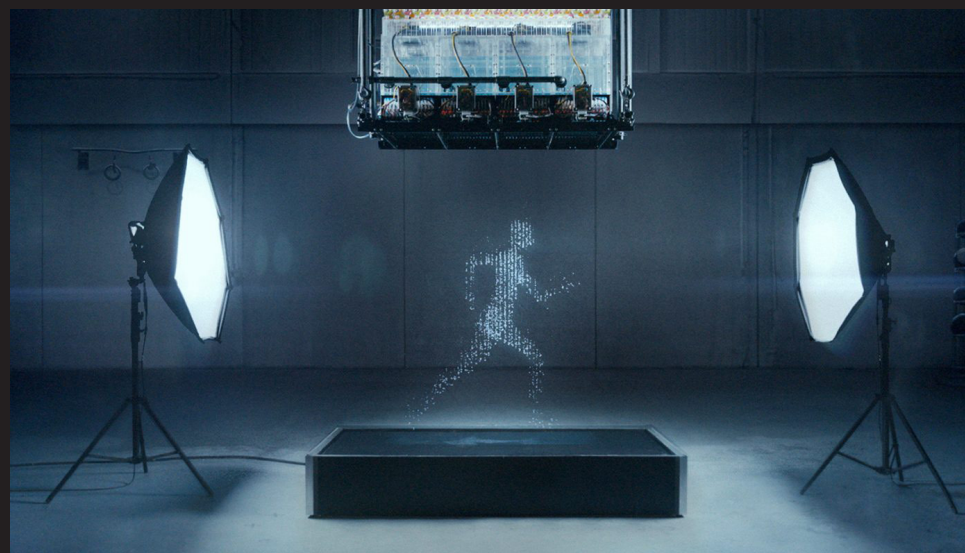


# Nos inspirations



## **G Active: Water Made Active:**

Cette installation qui consiste à réaliser une vidéo d'un sportif qui est fait que de gouttes. Cela à permis de confirmer notre idée pour ce workshop





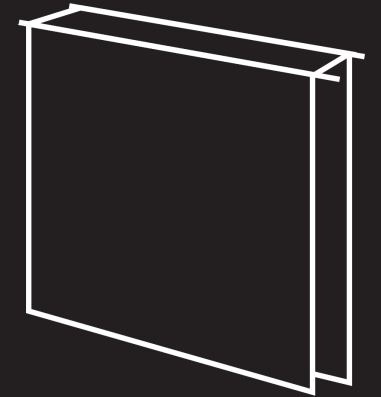
# Les tests



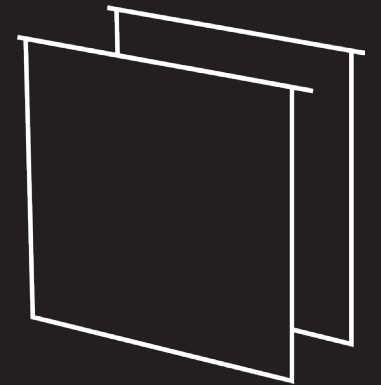
On a essayé différentes dispositions pour le tulle



On a essayé de les mettre en doublure avec un passage



On a essayé de les mettre les un derrière les autres







# Les tests

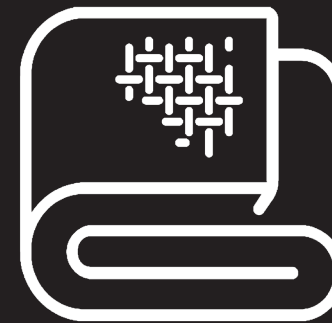


## **Le miroir :**

Nous avons essayé de jouer avec des miroirs pour projeter la pluie.  
Car nous avons du mal avec le projecteur.

## **Le tissu:**

Nous avons dû chercher un tissu qui à la fois projette correctement l'image mais aussi qui disparaît une fois la lumière éteinte





# Problèmes rencontrés



## **Leap motion :**

On a voulu utiliser le Leap motion mais malheureusement il n'était pas compatible avec d'autre chose mit en port USB.

Nous voulions pouvoir gerer le pluie à l'aide de nos mains il aurait suffit de monter ou descendre la main pour contrôler la pluie.

## **Le projecteur:**

Il nous fallait diffuser notre projection sur un support assez fin et transparent pour ne pas le voir mais à la fois quelque chose qui puisse stopper la projection.

Puis il fallait arriver à le positionner d'une certaine position pour que il n'y ait pas d'ombre qui gache l'installation mais aussi que ça ne se projette pas trop sur le sol ou le plafond

# Le final



Nous avons réussi à réaliser une installation qui a pu intriguer représentant la pluie à l'intérieur d'une salle.

Le tulle a pu accueillir la projection de la pluie, tout en voyant très peu le tulle. Nous voulions arriver à ne voir que la pluie avec son son qui nous apaise lorsque l'on se concentre dessus.

La manette permet alors de contrôler l'intensité, la vitesse de la pluie pouvoir faire de l'orage et pour finir il vous suffit de souffler pour que du vent détourne la pluie



