

Workshop Mapping : A-Bis

Marie Jollivet, Hugo Prevost, Clara Mahe, Noémie El kholti

Présentation du projet

Nous avons imaginé une installation interactive qui s'implante dans un espace public, de type gare, et serait accessible à tout public. En effet elle s'adresse à différentes personnes, de tout âge, afin d'initier à l'art interactif. Nous souhaitons proposer un univers singulier.

Sur le thème des fonds marins, nous allons mettre en place un écran au sol indiquant, de façon aléatoire, des cercles sur lesquels les utilisateurs pourront se placer afin de faire apparaître des formes sur l'écran de projection se situant en face d'eux.

Les formes représentées sont des formes organiques de sorte à accentuer l'univers du fond marin. En effet, ces formes abstraites rappellent celles des coraux marins.

De plus à chaque fois qu'une forme apparaît sur l'écran de projection, un son se déclenche. Ce dernier variera en fonction de la taille de la personne se situant sur le cercle au sol : plus la personne sera grande, plus le son sera aigu. De cette façon, c'est la taille des personnes qui produit l'interaction sonore.

Nous avons choisi de réaliser cette installation sur le thème des fonds marins car il s'agit d'un univers mystérieux et très riche. En effet, il s'agit d'un thème qui peut toucher un large public et qui peut être révélateur de plusieurs choses : des formes particulières et des couleurs surprenantes. Il s'agit d'un lieu peu exploité et peu exploré par les l'ensemble des humains.

Afin d'inculquer l'idée que l'expérience se passe en dessous du niveau de la mer, nous avons placé sur le background de l'écran perpendiculaire au sol, une animation présentant les vagues ainsi qu'un fond bleu. Concernant les couleurs de formes organiques, nous avons choisi d'utiliser des couleurs rappelant celles des coraux.

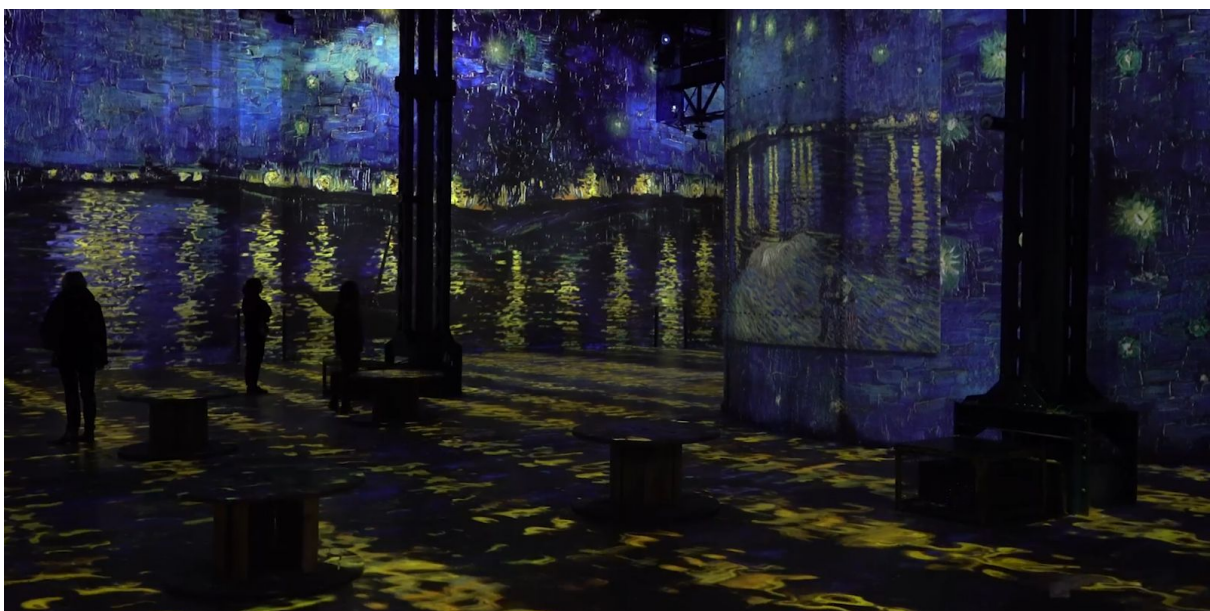
Veille



<http://mouvement-planant.com/random-international-rain-room/>

L'interactivité et les installations artistiques ;

Rain Room est une installation datant de 2015 et présentée au Los Angeles Country Museum of Art par le Random international. L'exposition permet une expérience interactive entre les spectateurs et la pluie, en effet il peut traverser un espace de 100m² sous la pluie tout en restant à l'abri. Un système de suivi de mouvement permet d'identifier la position des spectateurs.



<https://www.atelier-lumieres.com/fr/van-gogh-nuit-etoilee>

L'atelier des lumières propose une exposition chronologiques des toiles de Van Gogh. En totale immersion sur près de 1500M2 et avec 2000 images en mouvements. Le spectateur se retrouve totalement imprégné des oeuvres de l'artiste. Le spectateur est libre de ses mouvements.



<http://www.scenocosme.com/metamorphie.htm>

Métamorphie est une installation interactive visuelle et sonore de Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt. Les spectateurs étaient invité à toucher un voile, la pression exercé par l'appui de la main révélait des couches différentes, des matières et sons traduisait les différentes profondeurs. Un espace virtuel est générer par la vidéo projection.

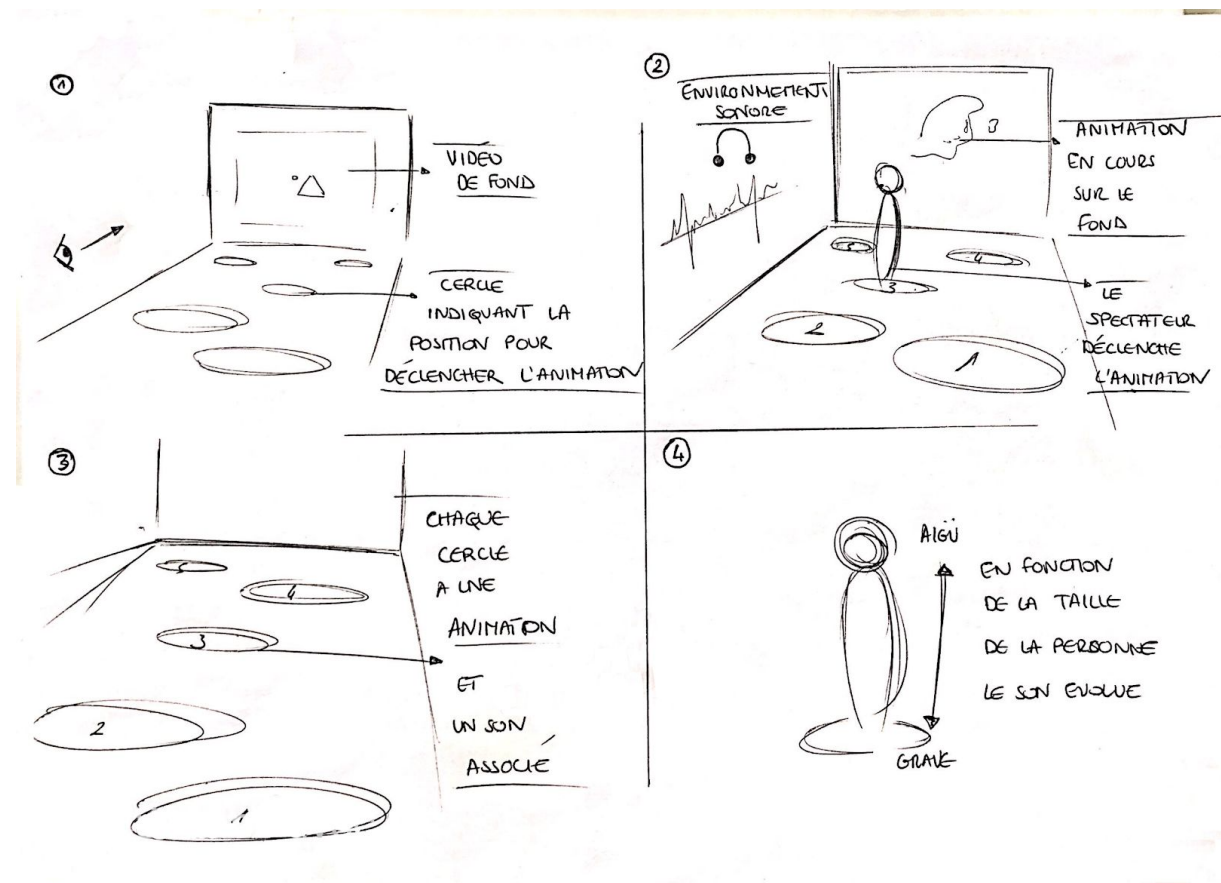


The Wave - Thierry Kuntzel

L'artiste est l'une des figure de l'art vidéo.

Dans ses travaux le spectateur se retrouve pleinement immergé à l'aide de projection de grand format. L'oeuvre The Waves introduit la notion d'interactivité, puisque le spectateur agit sur la lenteur de la projection à mesure qu'il se rapproche de l'oeuvre.

Présentation croquis dessin



Etape 01: Il y a un fond vidéo en continue avec une ambiance sonore, et 5 cercles projetés au sol.

Etape 02: Lorsqu'un utilisateur se place dans un cercle, une animation avec un environnement sonore distinct se produit sur la projection centrale.

Etape 03: Chaque cercle permet de déclencher une animation différente.

Etape 04: La taille de la personne influe sur le son, il est plus grave ou aigu.

Screen de chaque formes

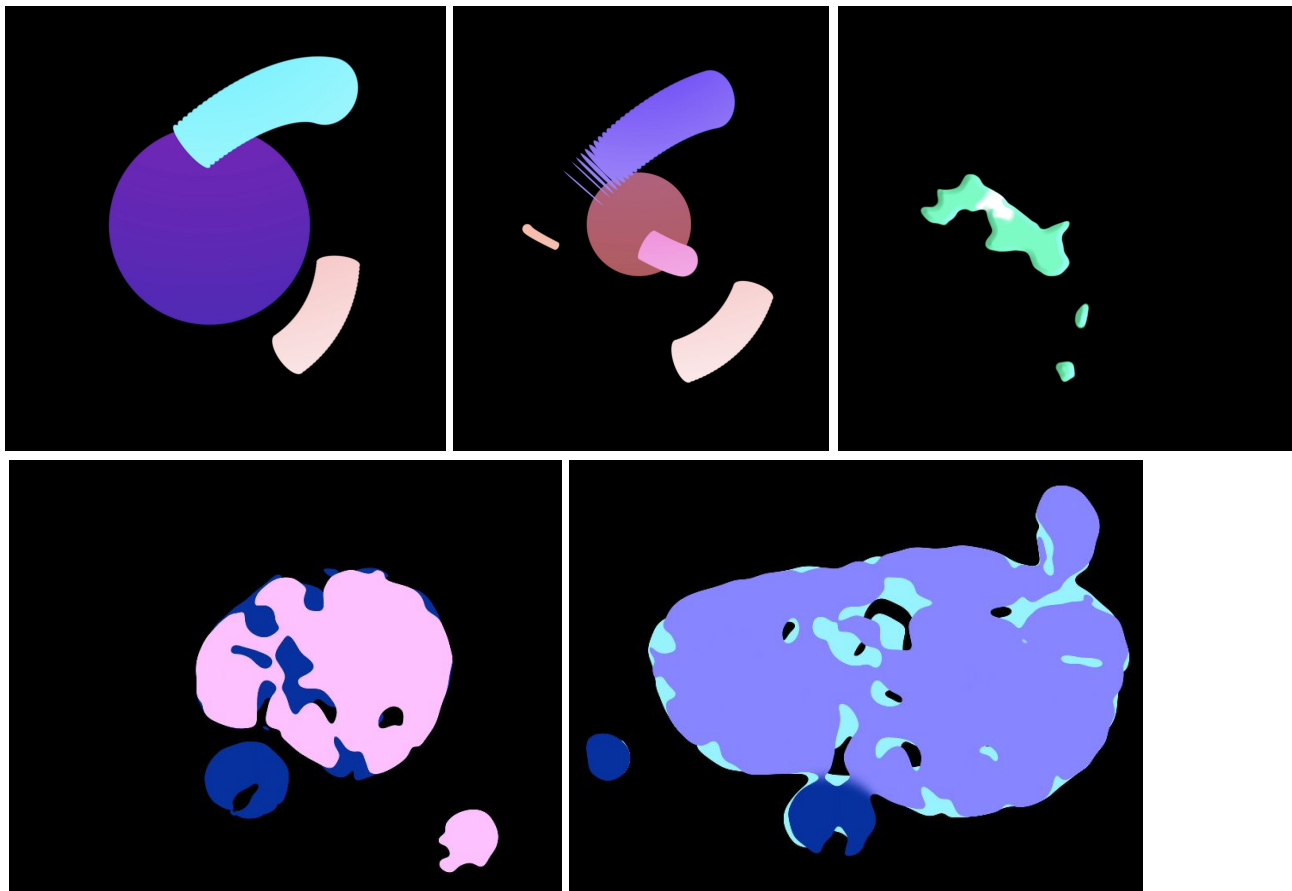


Planche univers

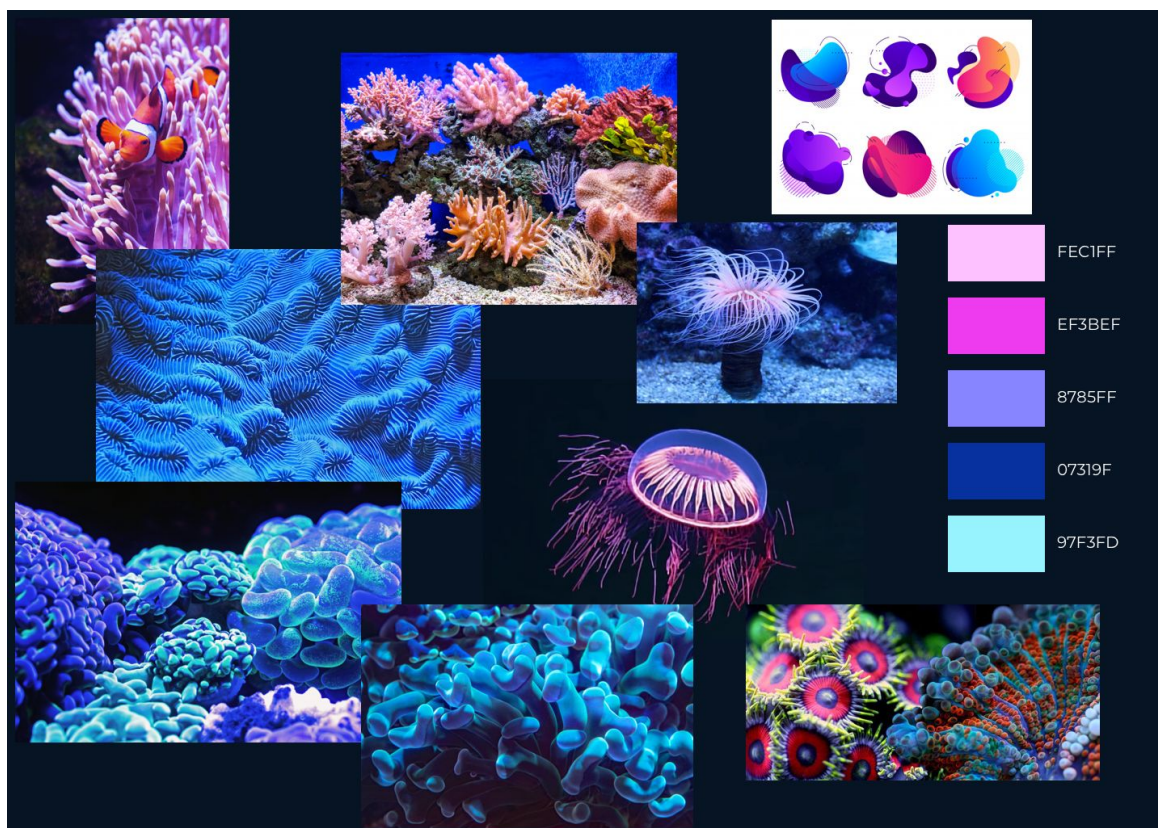


Image de TouchDesigner

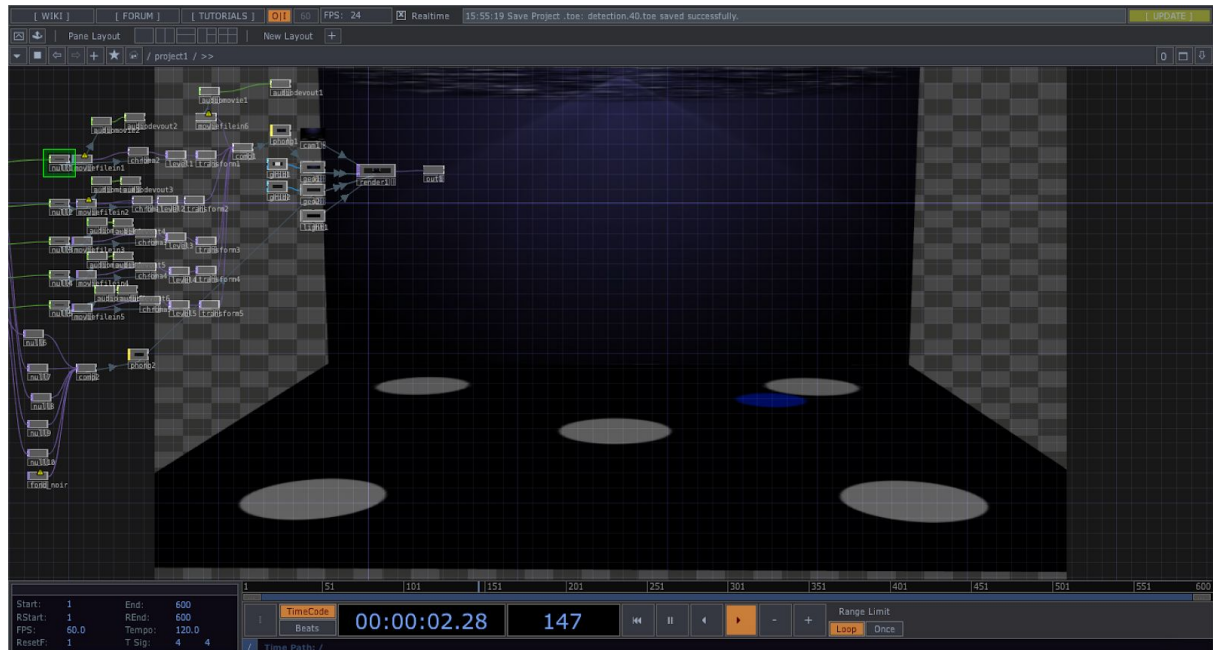


Schéma de notre installation via le logiciel TouchDesigner.