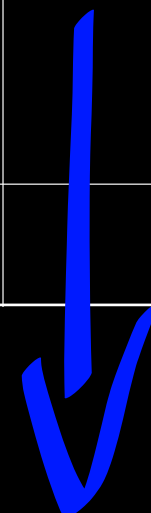
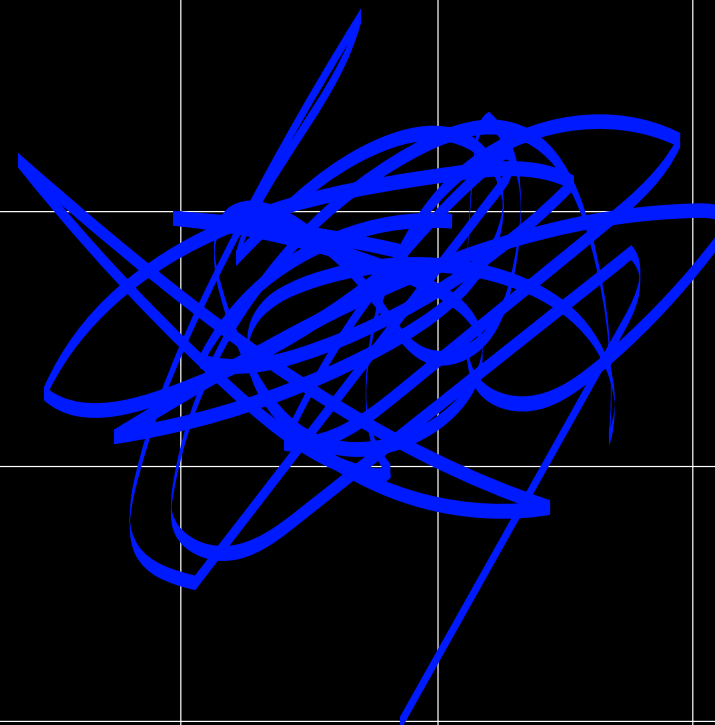


sarah .
manzaro

Portfolio - Designer Interactif

2020

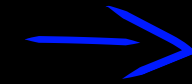


sommaire

01

ex nihilo

+ jeu mobile

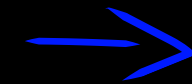


p.03

02

femmes sans visages

+ édition augmentée



p.06

03

la vie secrète des tableaux

+ installation interactive

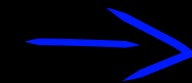


p.09

04

belles occurrences

+ application de méditation



p.12

ex nihilo

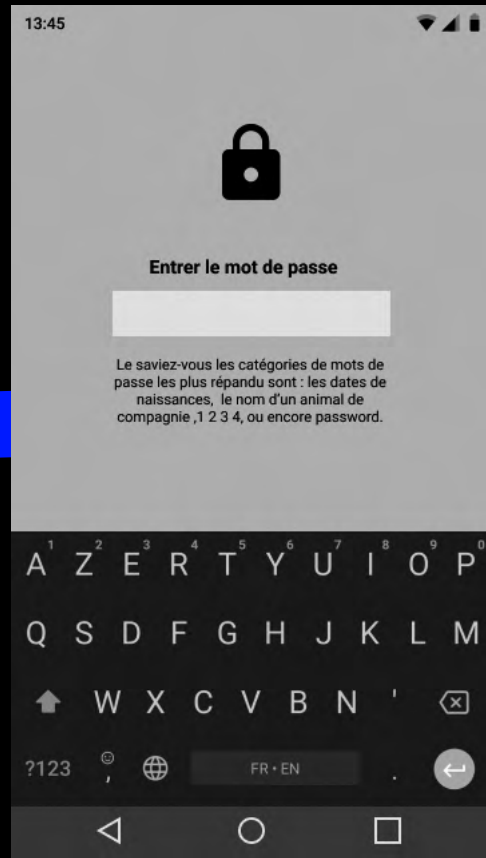
Ex Nihilo est un jeu mobile, réalisé dans le cadre du Bachelor Designer Interactif à Gobelins. Cette application est une expérience immersive visant, au travers d'un jeu, à sensibiliser les utilisateurs au partage et stockage de leurs données sur leur mobile.

+ jeu mobile
+ UX & UI design

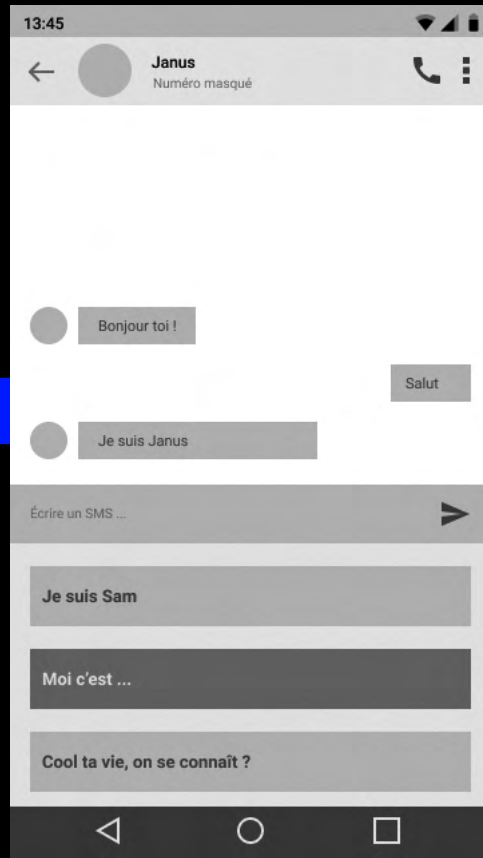




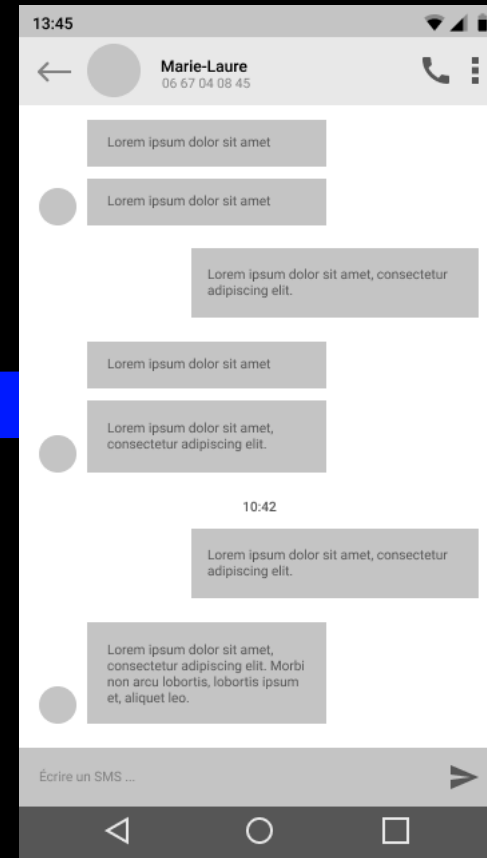
Reprise d'une interface de téléphone «classique» type android



Énigme pour débloquer certaines parties du téléphone verrouillées



Janus est une mystérieuse personne avec laquelle on peut interagir durant notre enquête

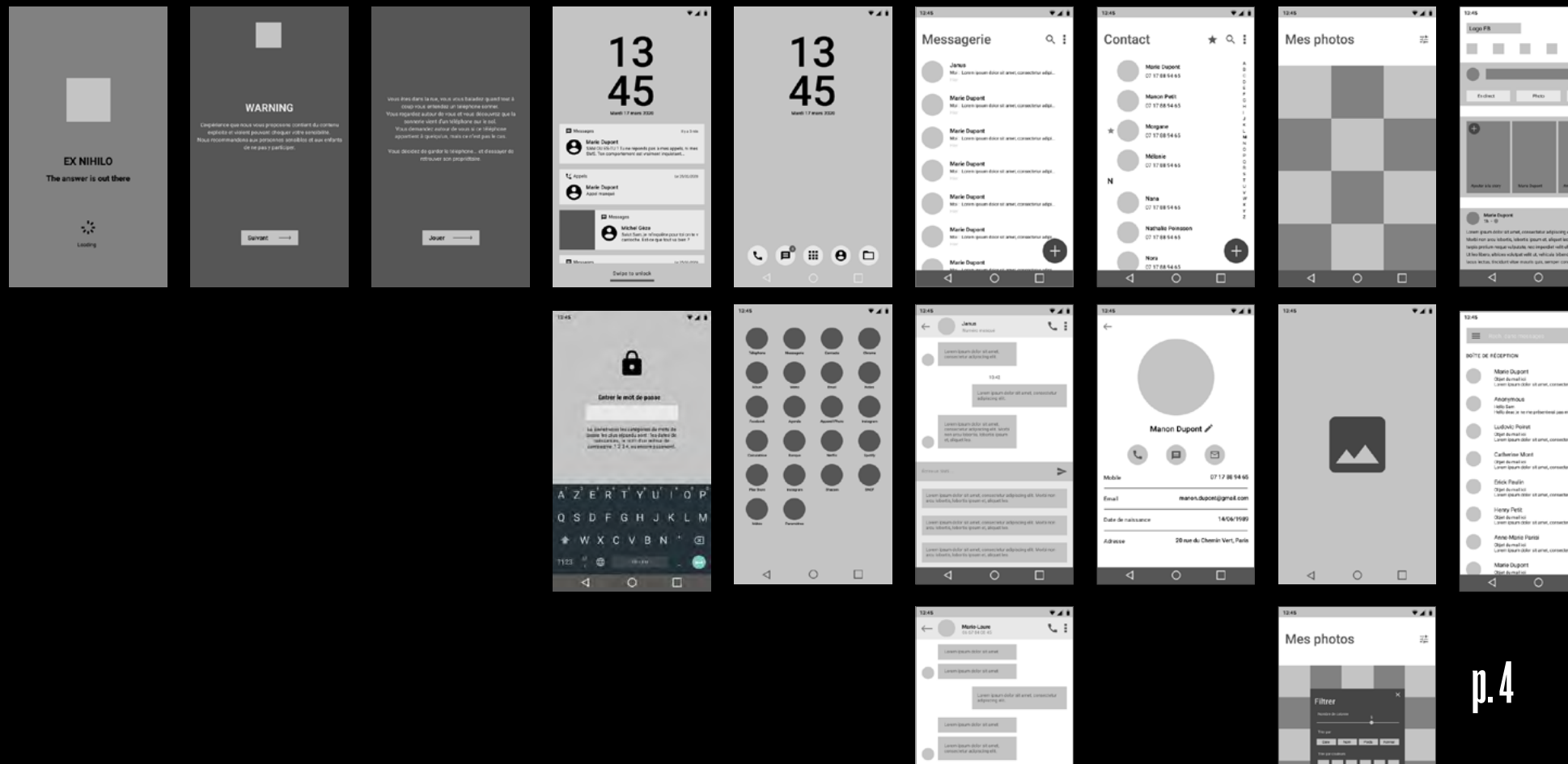
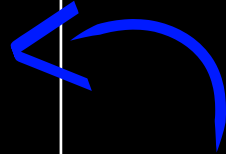


Conversation SMS fictives ou récupérées sur le téléphone de l'utilisateur



Contacts fictifs ou récupérés sur le téléphone de l'utilisateur

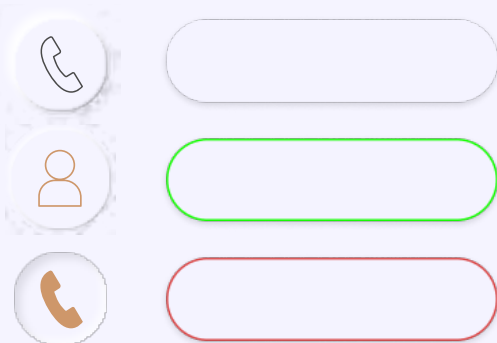
Durant cette expérience nous avons souhaité provoquer un face à face entre l'utilisateur et ses données personnelles. Notre expérience immersive est présentée comme étant un jeu d'enquête. Dans ce jeu d'enquête, l'utilisateur se retrouve sur le téléphone d'une personne qui a disparu et il devra la retrouver en fouillant dans son téléphone pour chercher des informations. Au fur et à mesure que l'enquête avance, l'utilisateur commence à trouver des photos qui ressemblent étrangement à des photos qu'il aurait pu prendre, des sms qu'il aurait pu envoyer etc.



+ Couleurs



+ Boutons & Interface de l'OS

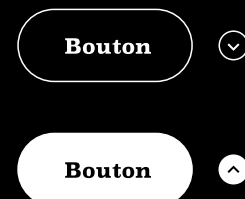


+ Typographies de l'OS

Cairo Semibold
Cairo Bold

Source Sans Bold
Source Sans Regular
Source Sans Pro Light

+ Boutons & Interface de l'ADN

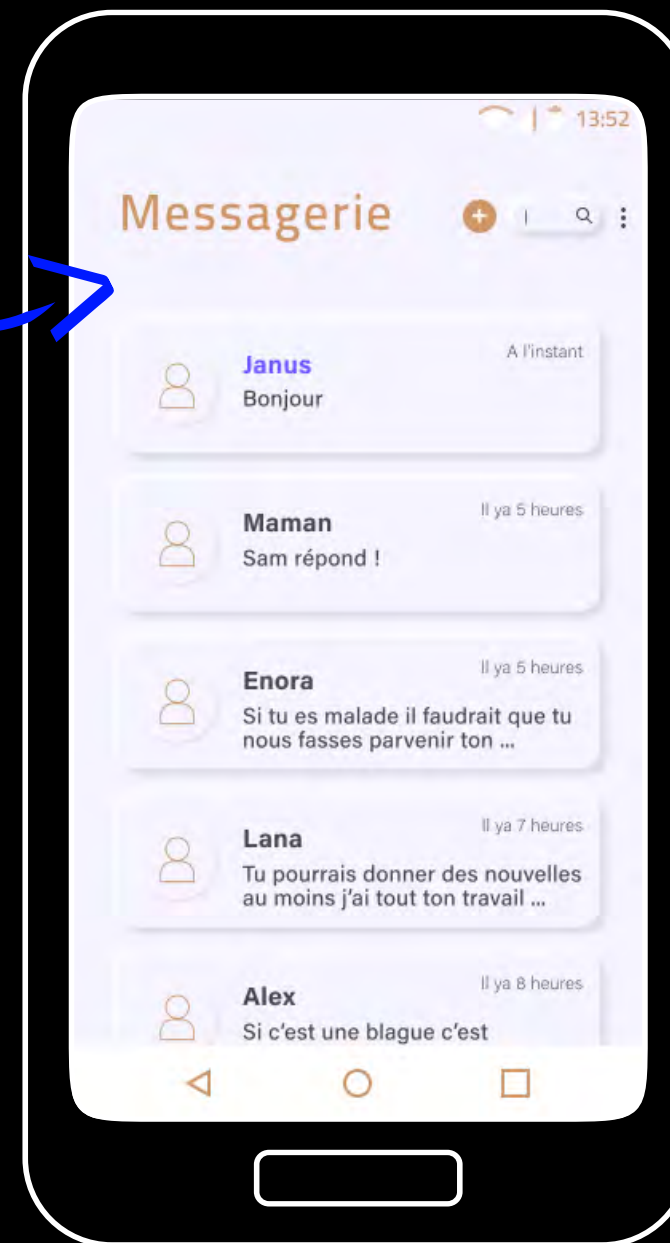


+ Typographies de l'ADN

Superclarendon Bold
Superclarendon Bold

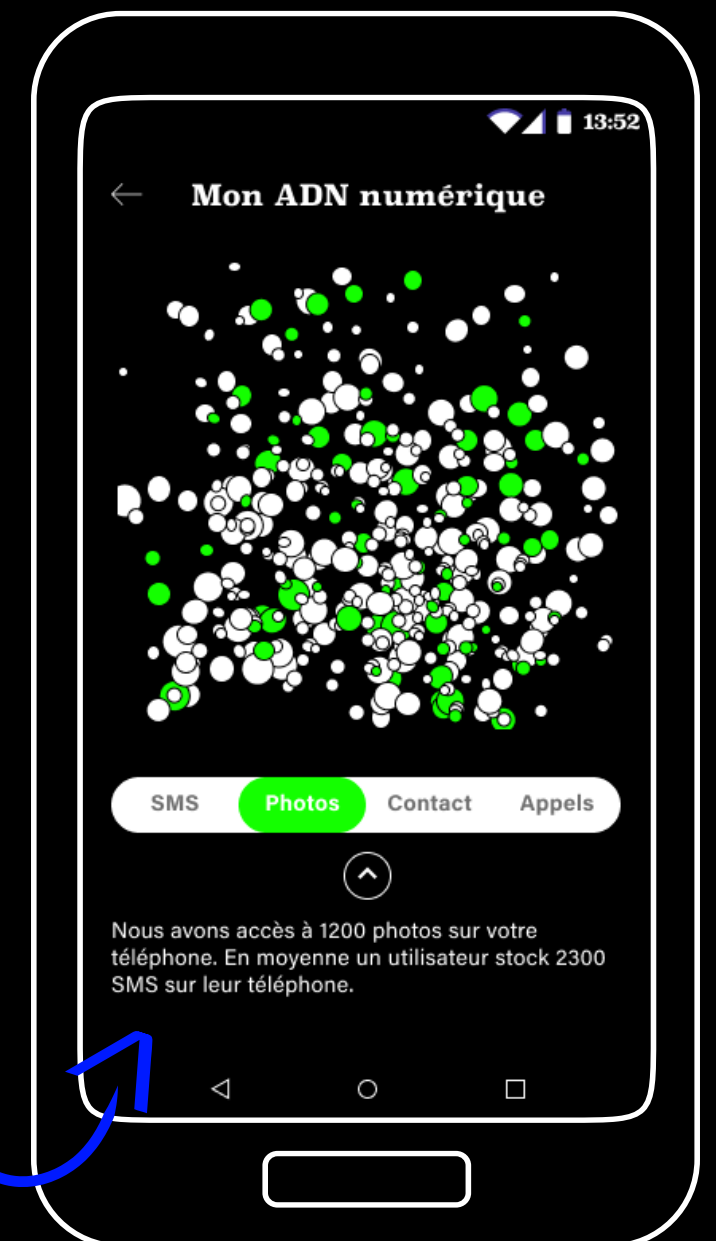
Source Sans Bold
Source Sans Pro Regular

Cliquez sur l'image
pour voir le prototype
!



Nous avons choisi de faire une interface claire et qui se veut rassurante pour l'OS du téléphone. Pour mettre en opposition, la face cachée de notre application est sombre. La transition entre les deux interface se fait au fur et à mesure que l'utilisateur découvre ses données cachées dans le jeu.

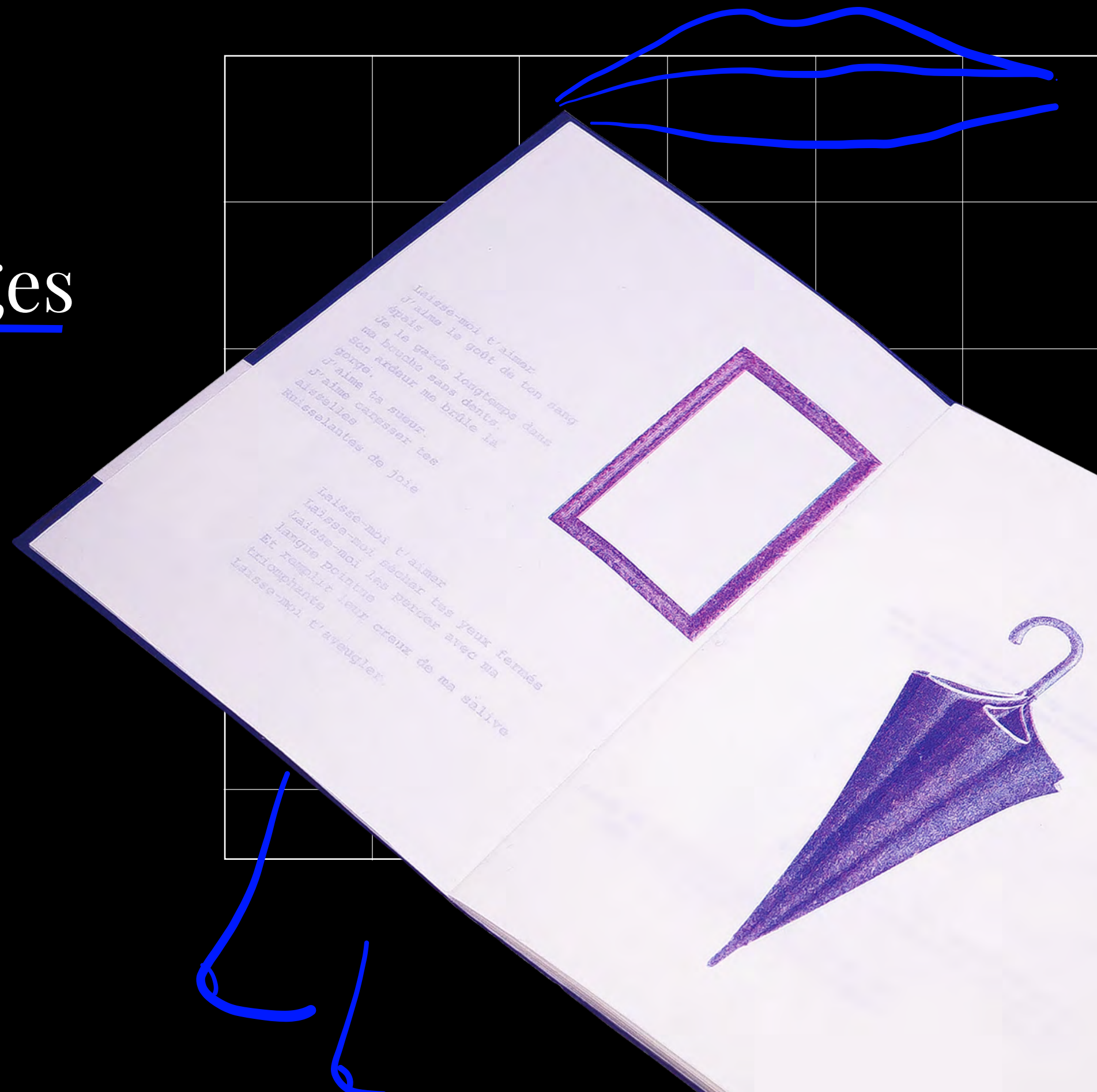
L'utilisateur finalement se rend compte que la plupart des données exploitées sur le téléphone sont les siennes. Il se retrouvera alors confronté à lui-même, et à son «ADN Numérique» qu'il aura contribué à créer en nous autorisant l'accès à ses données.



femmes sans visages

Femmes sans Visages est une édition augmentée, réalisée dans le cadre d'un sujet libre sur le surréalisme. J'ai choisi de traiter des femmes dans le surréalisme, leurs représentations mais aussi leur place en tant qu'actrices du mouvement.

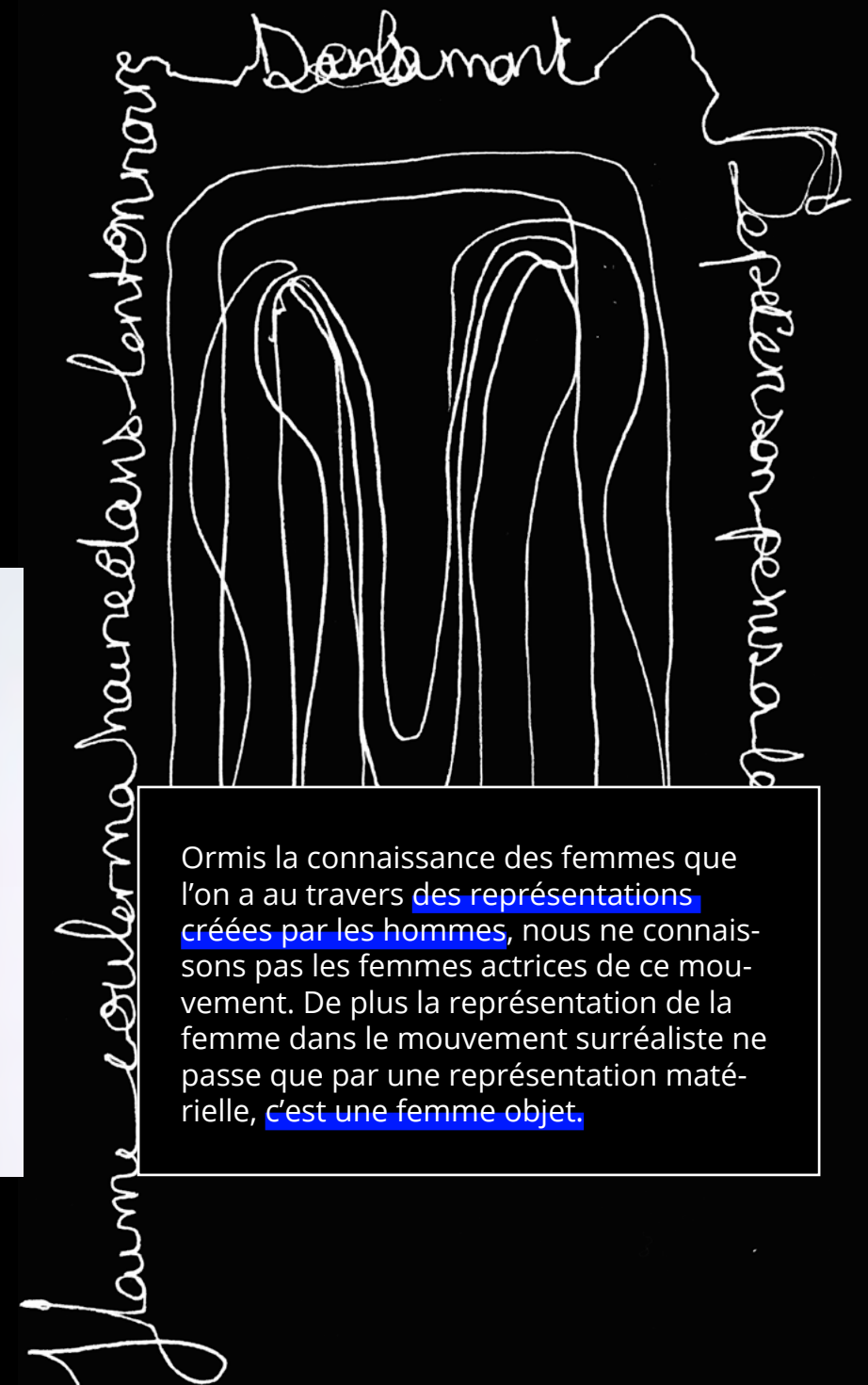
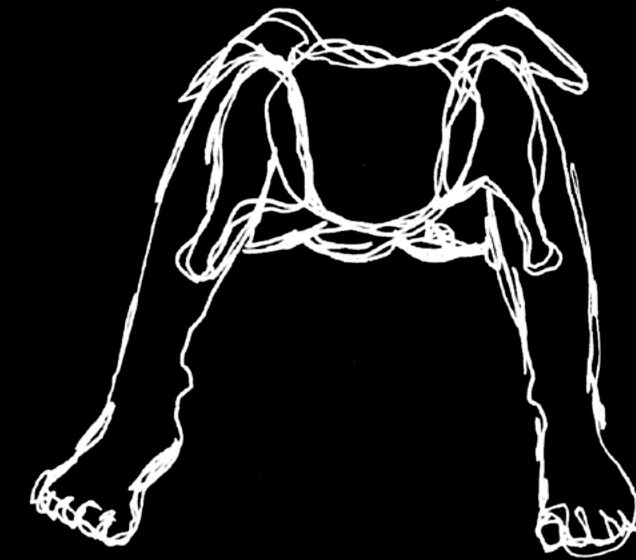
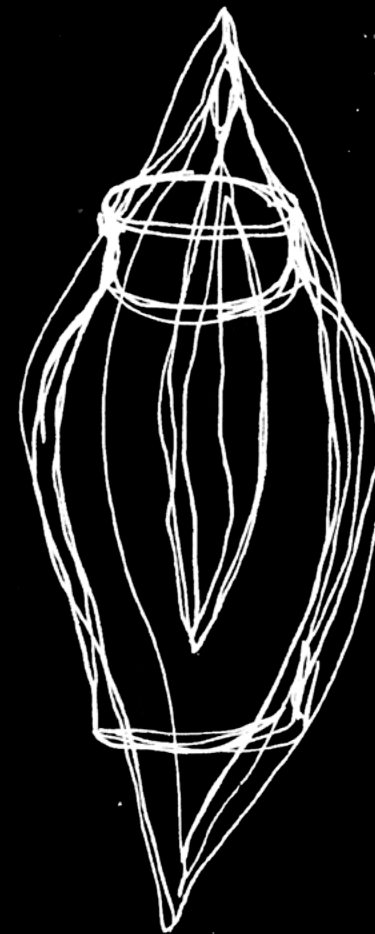
+ direction artistique
+ réalité augmentée



Lorsqu'on parle de surréalisme, on cite souvent des noms d'hommes pour parler des artistes.
Les hommes sont les principaux acteurs du mouvement.
 Ceux-ci nous parlent de leurs fantasmes, de leurs muses;
la femme est au centre de leurs travaux
 et de leurs créations.
 Mais où sont les femmes ?

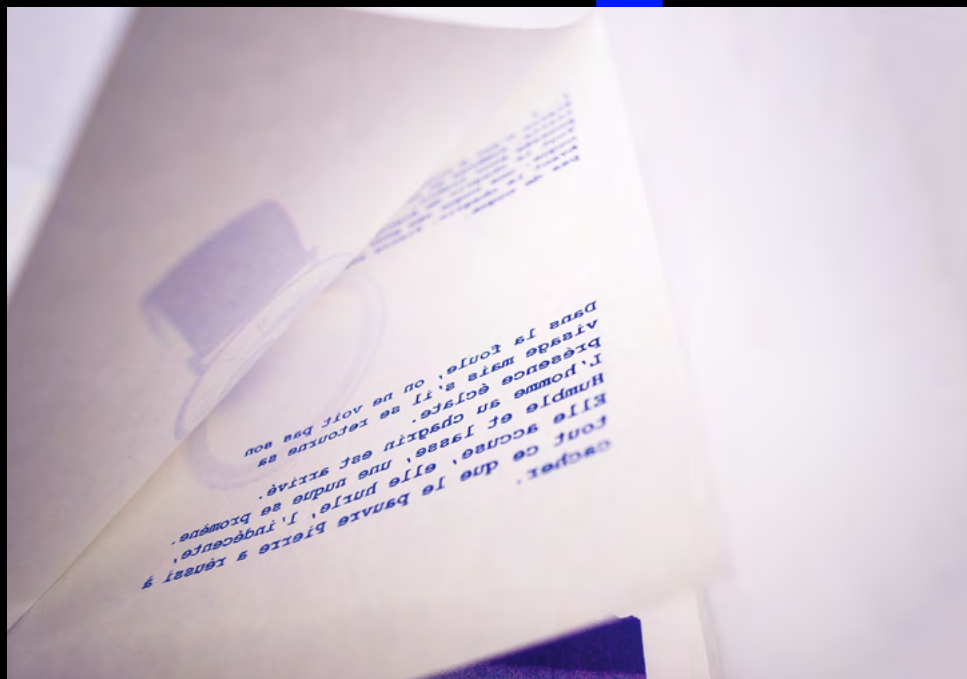
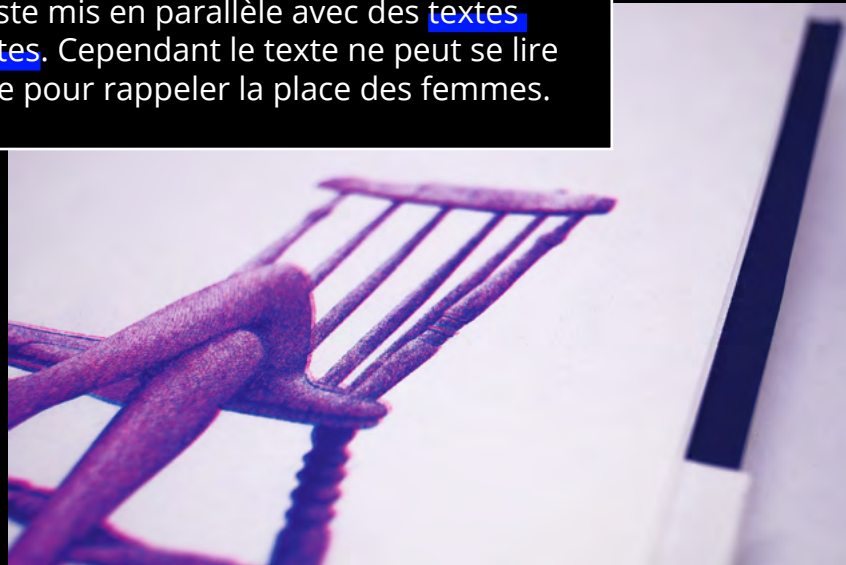


Références
 01 - Les mains libres, Man Ray (1937)
 02- Gute Nacht, Laura Asmus (2014)



Ormis la connaissance des femmes que l'on a au travers des représentations créées par les hommes, nous ne connaissons pas les femmes actrices de ce mouvement. De plus la représentation de la femme dans le mouvement surréaliste ne passe que par une représentation matérielle, c'est une femme objet.

Pour ce projet j'ai donc choisi de mettre en avant la femme actrice dans le mouvement surréaliste. Pour cela, j'ai créé une iconographie semblable à la représentation conventionnelle de la femme dans le mouvement surréaliste mis en parallèle avec des textes de femmes surréalistes. Cependant le texte ne peut se lire que par transparence pour rappeler la place des femmes.



Cliquez sur l'image pour voir la démo !

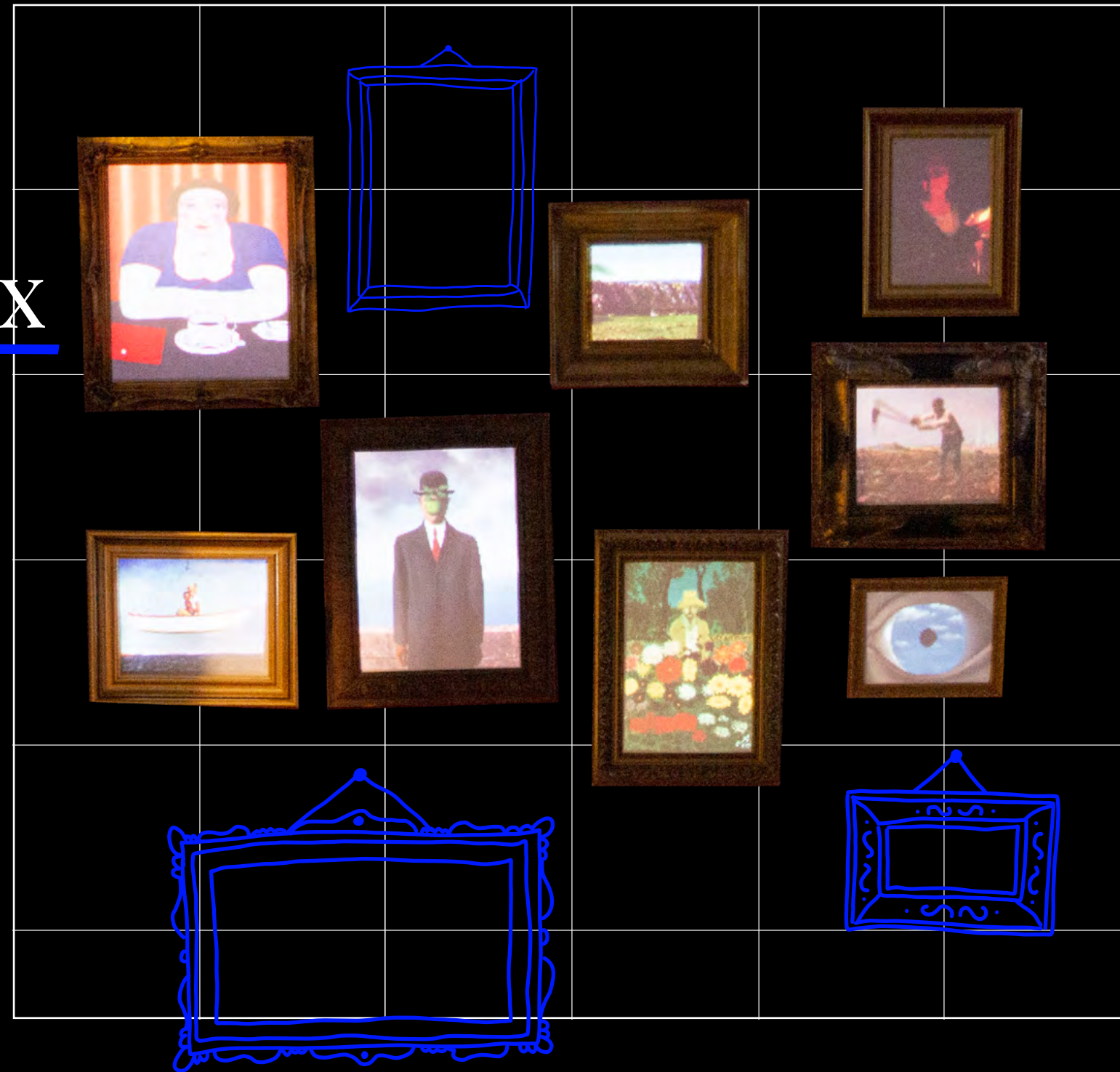


La réalité augmentée intervient donc pour animer l'iconographie mais aussi pour révéler le texte plus distinctement. Celle-ci montre également les visages et les noms de ces femmes anonymes, ce qui nous permet donc de pouvoir associer le texte à un nom et un visage.

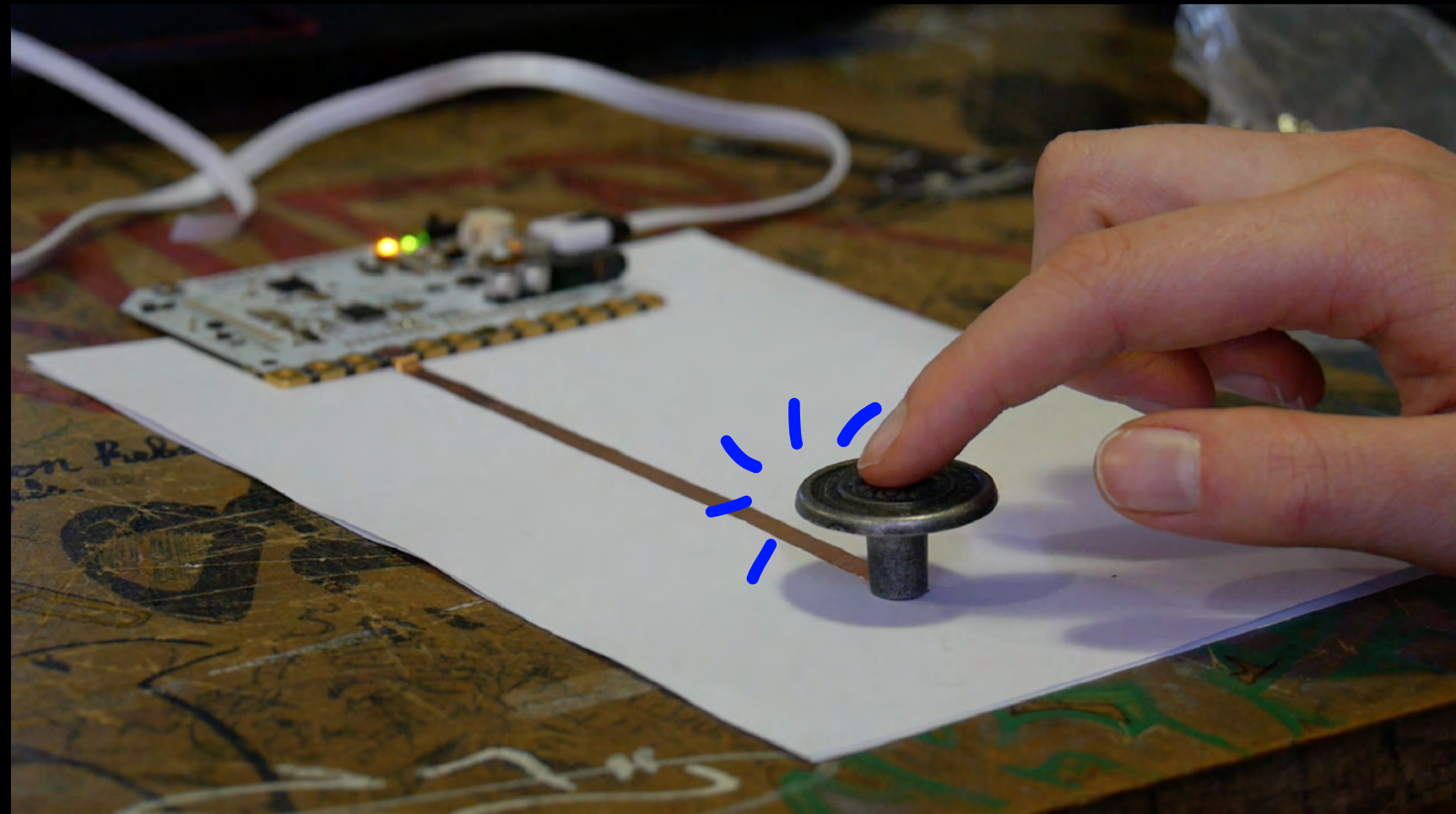
la vie secrète des tableaux

La vie secrète des tableaux est un projet réalisé en trio pour les journées portes ouvertes de l'EPSAA. Il s'agit d'un mapping interactif qui regroupe différents tableaux, de diverses époques et que l'on fait dialoguer entre eux au travers d'animations.

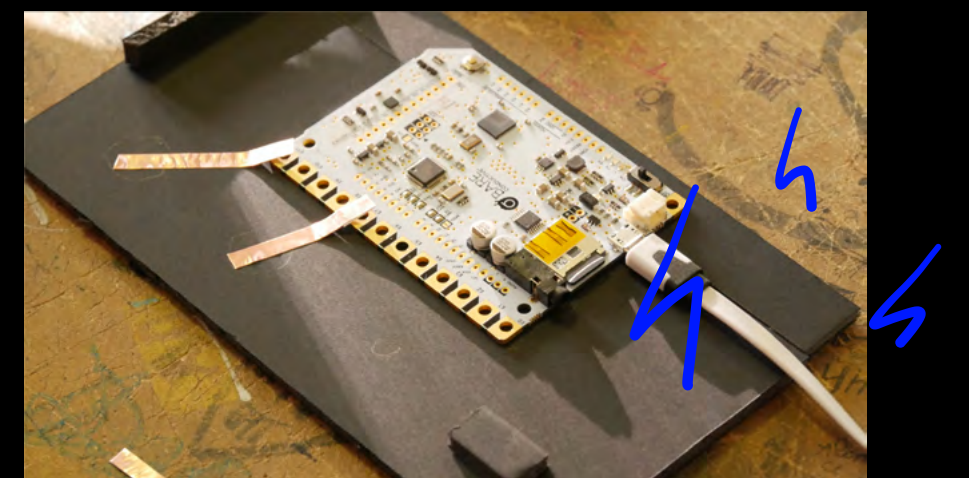
+ installation interactive
+ mapping



Ce projet mêle à la fois animation, interactivité et mapping. Nous avons utilisé une Touchboard qui reliée à l'ordinateur permet de déclencher une animation dans Madmapper, lorsqu'on touche un de ses capteurs. Nous avons ensuite relié les capteurs de la Touchboard à des bandes de cuivres, elles-mêmes reliées à des boutons de porte, qui nous servent de boutons pour déclencher les animations.

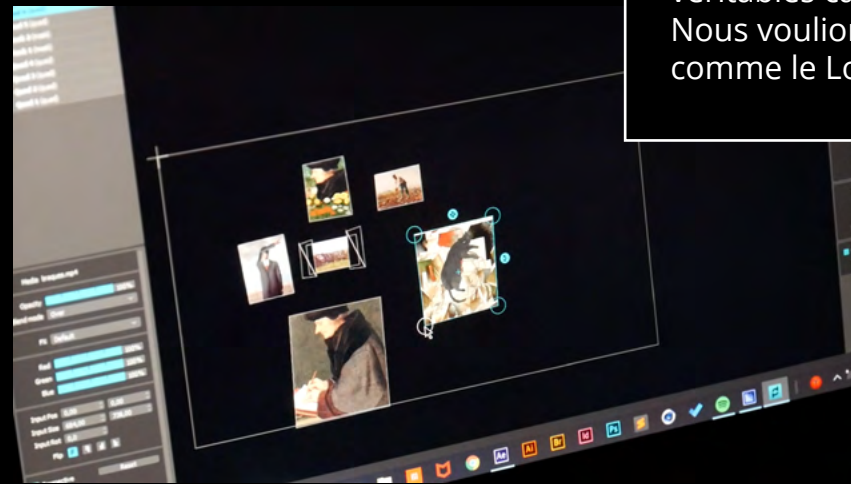


Références
01 - Vue du Salon Carré
au Louvre, Alexandre Brun
(1880)
02 - Portrait du Poster Joseph
Roulin de Vincent van Gogh,
Baptiste Picq (2018)





Grâce à Madmapper, les toiles prennent vie dans de véritables cadres, accrochées de manière «désordonnée». Nous voulions rappeler [l'ancien accrochage des musées](#) comme le Louvre au XIXème siècle.



[Cliquez sur l'image](#)
pour voir la démo !



Nous avons fait le choix de [faire dialoguer des tableaux](#) qui n'avaient pas de points communs à première vue, pour [créer la surprise](#). Cependant au fur à mesure de nos recherches, nous nous sommes rendus comptes qu'ils avaient tous un point commun entre eux, comme par exemple leur année de créations ou une anecdote qui rentrait en résonnance avec le thème d'une autre oeuvre.

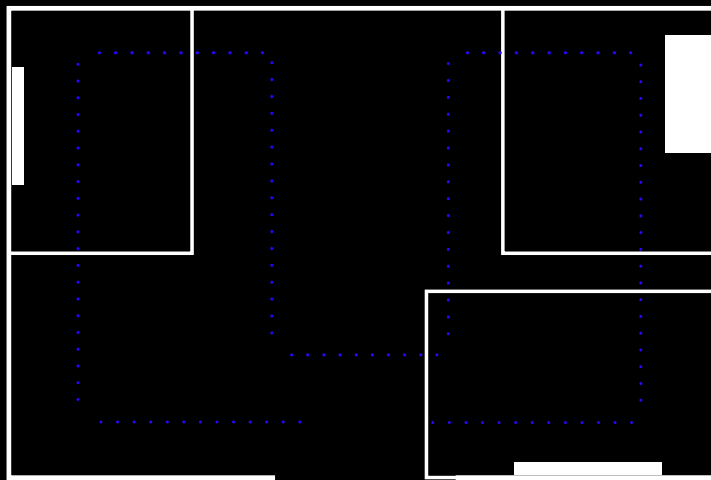
belles occurrences

Belles Occurrences est une application pour le [centre Georges Pompidou](#) présentée à l'occasion de La fête du code créatif, le 3 et 4 mars 2018. Cette application propose un parcours dans la salle Beauté d'Indifférence de la collection permanente de Beaubourg.

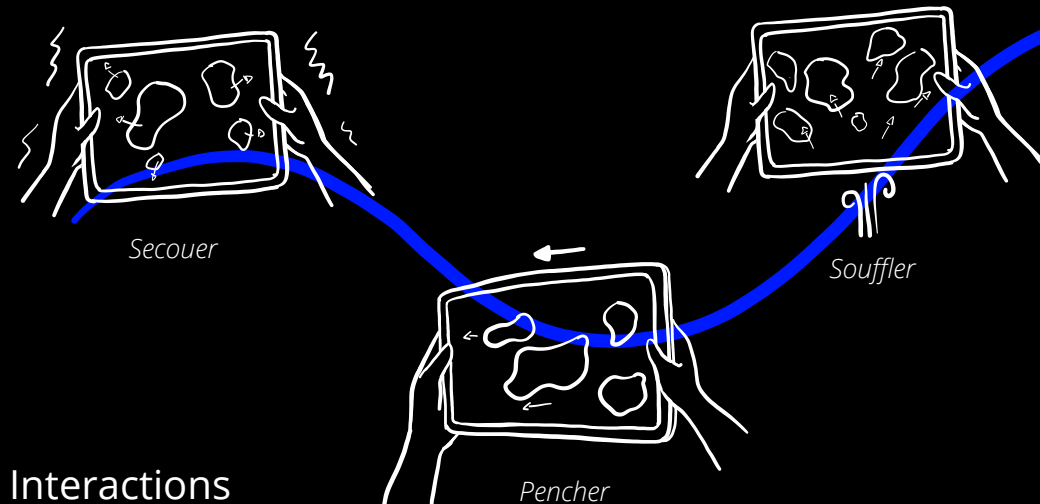
+ application de médiation
+ UI design



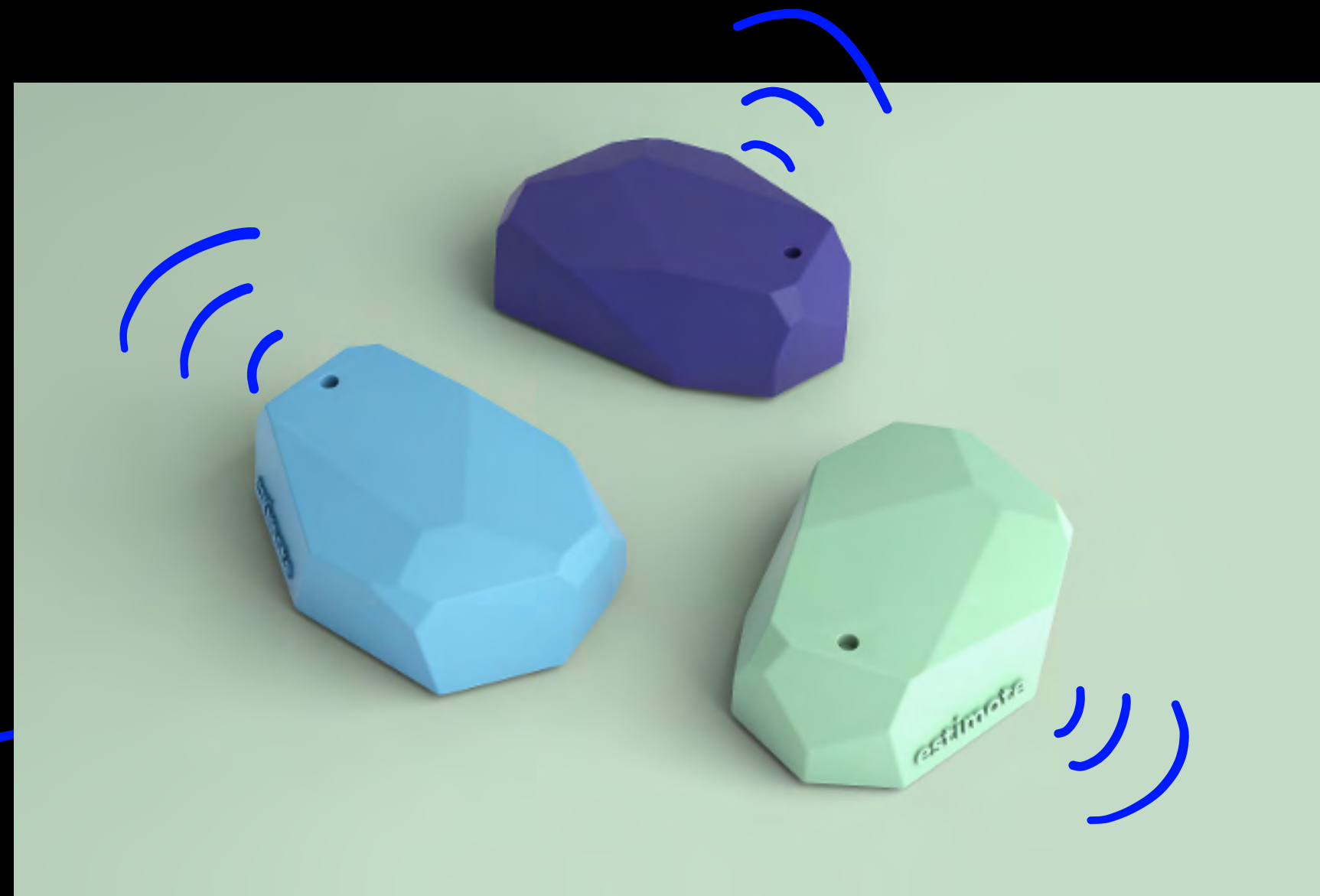
L'application Belles Occurrences permet aux visiteurs de découvrir et comprendre les trois oeuvres que nous avons sélectionnées à travers une création évolutive. Notre salle traitant principalement de la beauté du hasard dans l'art, nous avons voulu plonger le visiteur dans une réinterprétation des oeuvres que nous avons choisies, qu'il découvrira au hasard de ses pas.



Zoning de la salle d'exposition



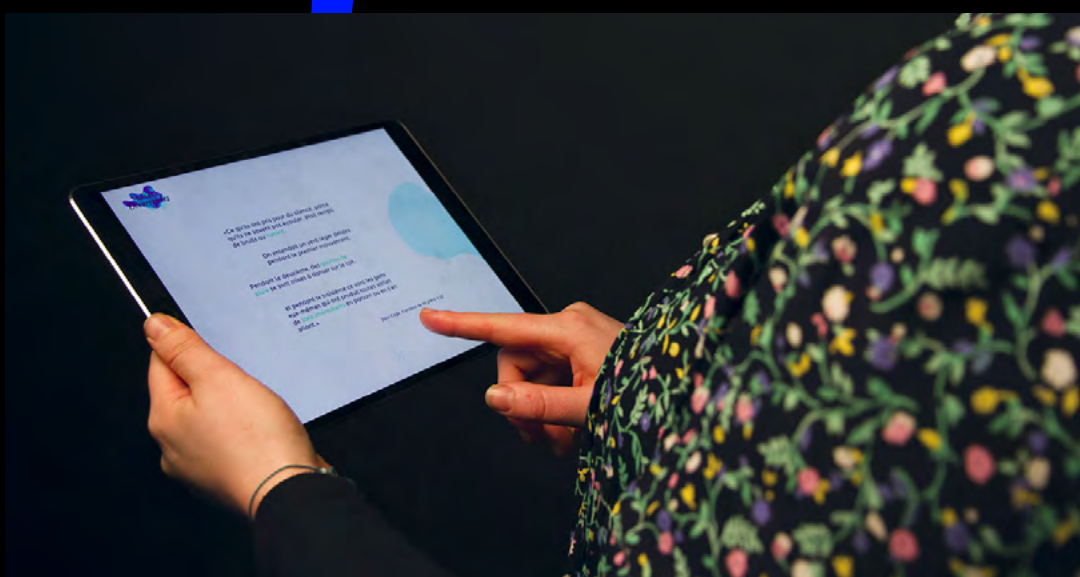
3 Interactions



Nous avons utilisé le système de Beacons que propose Panda Suite, grâce auquel la tablette peut être détectée lorsque le visiteur s'approche de l'œuvre. Lorsque la tablette est détectée un jeu est proposé au visiteur, dans lequel il doit interagir avec la tablette pour obtenir de plus amples informations sur l'œuvre détectée.



Nous avons choisi de réinterpréter les oeuvres choisies avec des formes organiques issues d'expérimentations plastiques. Les expérimentations font échos au processus hasardeux de création.



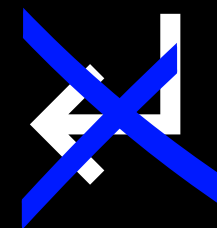
Le scénario de l'application commence avec une citation de John Cage, suivi des indications données au visiteurs pour utiliser l'application. Ensuite débute sa déambulation dans la salle. Lorsque le visiteur trouve l'oeuvre, il est invité à jouer à un petit jeu dans lequel il doit trouver l'intru. Une fois trouvé, une explication lui est donnée sur notre interprétation de l'oeuvre et il est invité à continuer son parcours.

Cliquez sur l'image pour voir la démo !



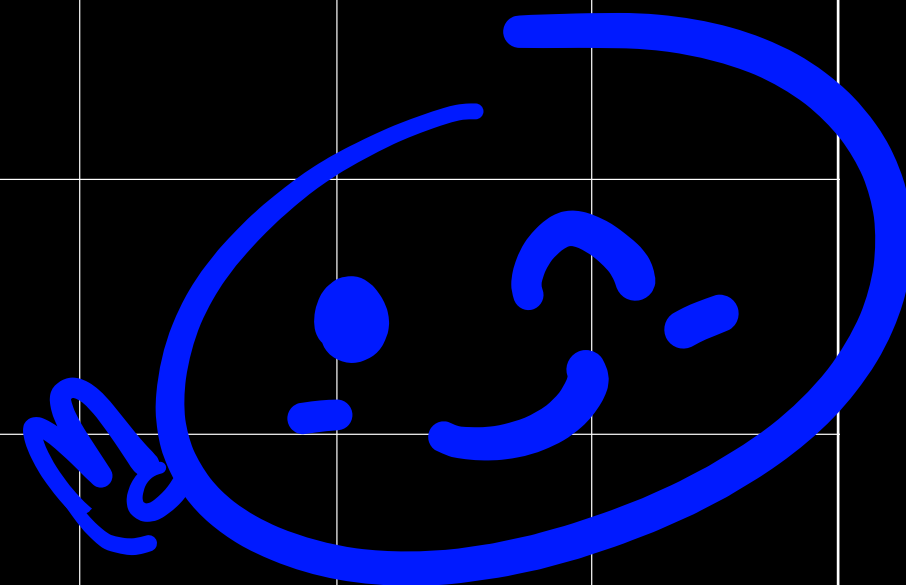


— say hi!



Hello, je serai prochainement diplômée de mon bachelor en design d'interaction à gobelins et je cherche une alternance pour les deux prochaines années pour le master Design et management de l'innovation interactive «lead créatif».

Si mon profil vous intéresse n'hésitez pas à me contacter;)



Mail: sarah.manzaro@live.fr

Tel: 06.61.29.59.33