

Name: Jérémie Desmarais
ID: XXXXXXX
Class: CART353

50 idées

1. Reconnaissance faciale. Les données sont transmises à une matrice magnétique faisant rouler des centaines de billes métalliques qui dessinent le visage détecté
2. Projecteur qui dessine la silhouette des passants comme une ombre, la modifiant au passage
3. Système de particule s'adaptant au contour d'un corps détecté.
4. Tracer les droites tangentes à chaque n pixels des courbes d'un corps détecté
5. Trafiquer un porte voix pour censurer certains mots prononcés par le parleur
6. Dans une salle sombre, un projecteur affiche un paysage dessiné à la main. Le spectateur entre en jeux et un algorithme dessine son corps en l'incluant dans le paysage, dessiné graduellement toujours à la main.
7. Dans un corridor, une télé suit un marcheur et affiche un gorille (ou un animal quelconque) qui marche en même temps.
8. Les chants d'un oiseau dans la nature sont accompagnés par des coups de batteries, déclenchés par le *pitch* des chants détectés. Les arrangements sont procéduraux
9. Un pointeur laser joue de façon procédurale avec un chat dans une salle vitrée, intérieur éclairé, d'environ 200 pieds carrés. Cette salle se trouve dans une plus grande salle, sombre, de 2000 pieds carrés.
10. Dans une boîte vitrée (3 pieds cubes), un algorithme trace le visage du spectateur, qui est affiché en hologramme. Quand le spectateur parle, une analyse sémantique est faite et une réponse est donnée avec toute la distortion du *speech to text* causée par le bruit ambiant.
11. Fabrication d'une cellule insonorisée et isolée de l'extérieur. Dans la cellule, une vieille chaise de bois qui craque. Un micro contact capte les moindres sons de la chaise et du spectateur (respiration, digestion, inconfort) et les lui joue après 1 seconde.
12. Cellule isolée encore: Réaction intérieure aux sons et images perçus à l'extérieur: les signaux sont modulés et amplifiés, puis contaminés par les bruits à l'intérieur.
13. Réalité augmentée qui brouille le monde extérieur audio-visuel: distortion, sourdine, floue de mouvement.
14. Réalité augmentée: reconstruction mathématique des signaux audio-visuelle: normalisation des courbes, rendre les droites parfaites, etc.
15. Identification d'objets poétique en CV.
16. Identification poétique de comportements en CV (mouvements, changement de direction, etc)
17. Détecteur de passant dans un corridor. Une lumière le suit afin de projeter différents jeux de son ombre sur le mur opposé.

18. Dans une place publique extérieure fréquentée (genre, quartier des spectacles): un *blob tracker* choisi 2 personnes au hasard. Un projecteur trace un rond autour d'eux et avec une flèche, les guide l'un vers l'autre.
19. Toujours dans une place publique très fréquentée, après le coucher du soleil: un *blob tracker* choisi quelqu'un au hasard et éteint toutes les lumières sauf un projecteur sur cette personne, projecteur qui suit ses mouvements.
20. Toujours dans une place publique très fréquentée, le fameux *blob tracker* choisit une personne et un projecteur lui propose un chemin pour se faufiler dans la foule, le faisant tourner en rond sans jamais le laisser sortir.
21. Par temps très froid, à l'aide d'un *blob tracker*, un projecteur détecte la vapeur émanant de la respiration des passants et un projecteur (laser?) y trace un message.
22. Dans une place publique, près d'un grand édifice opaque et mat, un *blob tracker* détecte deux personnes ayant une conversation. À l'aide d'un micro directionnel longue portée, leur discussion est captée et par un *speech to text*, leur conversation est projetée en très grand sur le mur de l'édifice.
23. Dans une grande pièce vide, quand un spectateur fait son entrée, un drone vient se positionner devant lui, prenant une photo par seconde. La photo est projetée sur un mur, espérant susciter un malaise et le capturer.
24. Dans une grande pièce vide, des centaines de drones sont programmés pour se poster devant chacun des spectateurs et capturer toute émotion non neutre, ou le contraire, afin de le projeter en mosaïque sur les murs blancs.
25. Une installation avec un miroir flexible est fixé sur un mur. Derrière ce miroir, sont appuyés plusieurs hauts parleurs de surface. Un micro capte les sons faits par la personne, ce qui fait vibrer et tordre le miroir et crée ainsi une distortion importante dans le reflet.
26. Sur un mur, une rangée de centaines de sculptures en forme d'arcs tendues et chargées d'une flèche suivent un spectateur. Un micro directionnel capte les battements de son cœur, ce qui fait osciller la lumière ambiante.
27. Sur un mur, une centaine de miroirs en mosaïque, 1 pied carré, évitent le spectateur afin que celui-ci ne se voit jamais.
28. Installation murale, 2 pieds carrés, un miroir semi transparent gardant en mémoire les visages des personnes s'étant regardés; quand quelqu'un se regarde, un algorithme cherche la personne aux traits les plus semblables dans sa mémoire et l'affiche derrière le miroir sur un moniteur.
29. Un immense miroir cassé en dizaines de pièces et reconstruit (20 pieds carrés). Chaque pièce est attachée au mur avec un système et l'ensemble suit un spectateur qui s'approche de l'installation.
30. Un autre immense miroir cassé en milliers de pièces cette fois. Chaque pièce est disposée dans les airs, suspendue ou soutenue, de sorte qu'un rayon laser se fraie un chemin à travers l'étage d'un édifice à plusieurs chambres. Certaines pièces sont stratégiquement connectées à un dispositif qui change le chemin du laser selon un événement quelconque: la position du spectateur, le bruit, les vibrations, les pas (...)
31. Des dizaines de miroirs placés bien droits autour d'une pièce. Lorsqu'un spectateur tente de se regarder, le miroir cherche un autre spectateur, le plus près, et fait en sorte que les deux personnes se voient mutuellement, même si ceux-ci tentent de se dégager de cet emprise inconfortable!

32. Prendre l'installation Prosperity, de Samuel St-Aubin, et créer un autre robot qui remplace les grains de riz dans le même désordre où ils se trouvaient initialement.
33. Prendre l'installation Interface I de Ralf Baecker et construire un appareil générant de la radioactivité de façon fine et précise afin de contrôler l'installation en faisant réagir le tube de Geiger et y tracer ce qu'on veut.
34. Avec un électroencéphalogramme, les informations sont analysées et un algorithme compose une musique improbable mais quand même reconnaissable.
35. Création procédurale et impression 3D de très grands insectes étrangers, basés sur les données scientifiques, regroupés selon leur type, leur habitat, leur *dangerosité*, etc.
36. Sur la façade d'un immense édifice, d'immenses insectes projetés et créés de façon procédurale suivent les passants avec curiosité interaction.
37. Sur la façade d'un autre immense édifice plat et uni, des millions d'insectes inventés de façons de procédurale suivent les ombres des passants projetés sur ces murs. Ces ombres peuvent être produites avec de puissantes lumières.
38. Sur la même façade, les ombres des passants sont transformées en immenses insectes. Leurs mouvements sont anthropomorphes.
39. Vues de l'intérieur d'un édifice vitré, des millions d'insectes, encore inventés de façon procédurale, rampent, marchent, glissent, volent, nagent sur les vitres à l'extérieur. Le tout est projeté d'une manière ou d'une autre avec un projecteur.
40. À un certain moment, les insectes rentrent à l'intérieur et réagissent avec les gens.
41. Dans une grande pièce d'un âcre, d'immenses pions d'échec magnétisés improvisent une partie. Les pions sont contrôlés par des aimants cachés sous les planchers.
42. Dans une autre grande pièce, 2000 pieds carrés, des meubles anthropomorphes, contrôlés par des aimants cachés sous les planchers, interagissent façon humaine.
43. Sur les façades d'un édifice sont projetés l'historique des anciennes façades.
44. Une photo sur 4 plans est prise d'un élément de la nature, comme un arbre. 4 projecteurs projettent la photo sur cet arbre de sorte que quand l'arbre change, la mémoire de son état initial est toujours là.
45. Sur certaines façades d'édifices remarquables, sont projetées des visions alternées du passé et du futur de ces mêmes édifices: aléatoirement, sous forme de *glitch*, peut apparaître pendant un dixième de seconde l'édifice tel qu'il était il y a 50 ans, et l'instant d'après tel qu'il sera dans 100 ans.
46. Dans une grande salle complètement noire, une lumière s'allume brièvement toutes les 0.1 à 2 secondes (aléatoirement), laissant paraître des silhouettes humaines. Les silhouettes se déplacent pendant qu'il fait noir, de sorte qu'elles ont changé de place quand la lumière s'allume. Oui, elles peuvent se déplacer très rapidement.
47. Quand le spectateur entre dans une pièce, plusieurs personnes projetées sur les murs, qui étaient en train de jaser, passer une belle soirée, se mettent soudainement à sortir.
48. Quand le spectateur entre dans une pièce, des centaines de gens, en projection sur les murs, se mettent à le regarder de façon insistante. Si quelqu'un d'autre arrive, les personnes continuent de regarder le même spectateur.
49. Quand le spectateur entre dans une autre pièce, les centaines de gens projetés sur les murs se mettent à courir dans un état de panique et tournent en rond en courant et criant jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de spectateur (visible)

50. Un spectateur entre dans une pièce à l'allure industrielle, avec des poutres et des murs. Visiblement, un insecte de taille humaine (projeté par des projecteurs au plafond) se sauve derrière la cachette la plus près. On voit sa tête regarder furtivement le spectateur afin d'épier ses mouvements. Si le spectateur se met à sa poursuite, l'insecte se sauve vers une autre cachette et ainsi de suite.