

Pète ta bulle

Expérience tactille ludique



Description :

Pète ta bulle est une projection vidéo interactive sur tissu extensible qui permet de «péter» du papier bulle virtuel. Chaque bulle projetée contient une séquence animée et un son qui s'activent par la déformation de la surface de projection. Coloré, amusant, collaboratif et candide, Pète ta bulle amène l'interacteur à lâcher prise tout en explorant un univers sonore et visuel haut en couleurs. L'univers ludique et la simplicité de l'interaction permet une participation intuitive et multi-usager.

Créé par :

Guillaume Arseneault

Joanne Comte

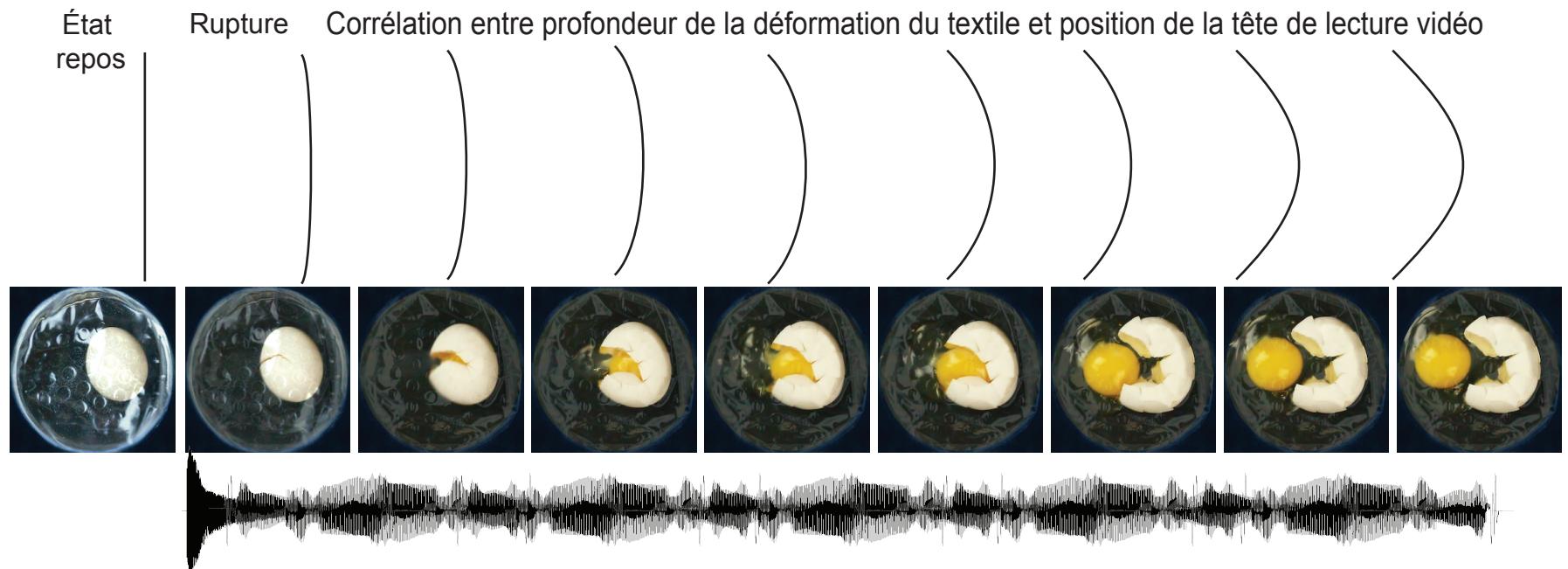
Charlène Gilbert

Hasmig Makdesian

Pète ta Bulle - en images



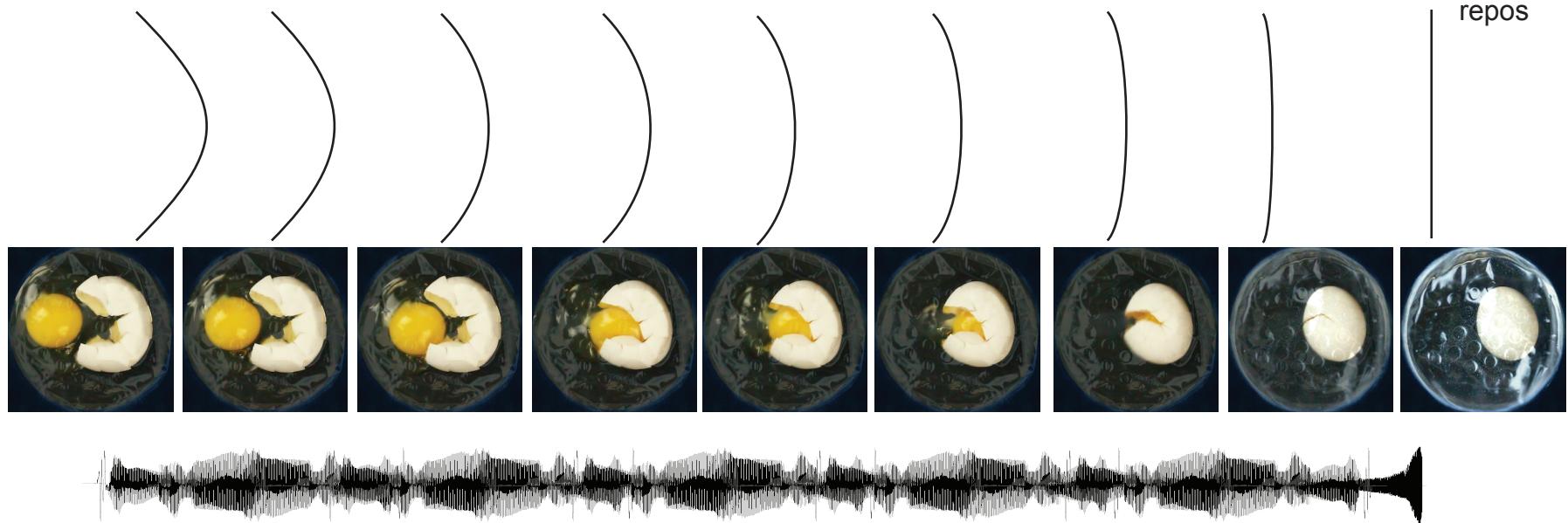
Pète ta bulle - interaction audiovisuelle en fonction de la déformation du textile



La résilience de la toile de projection tend vers le retour à l'état initial par lecture inversée

Reconstitution

État repos



Pète ta Bulle - disposition solo vue de haut

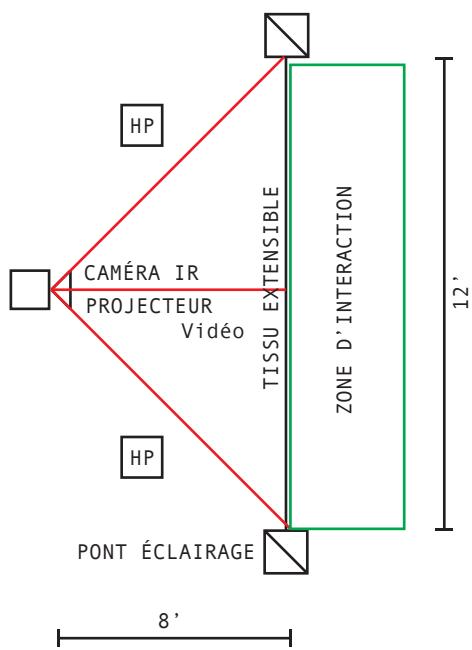
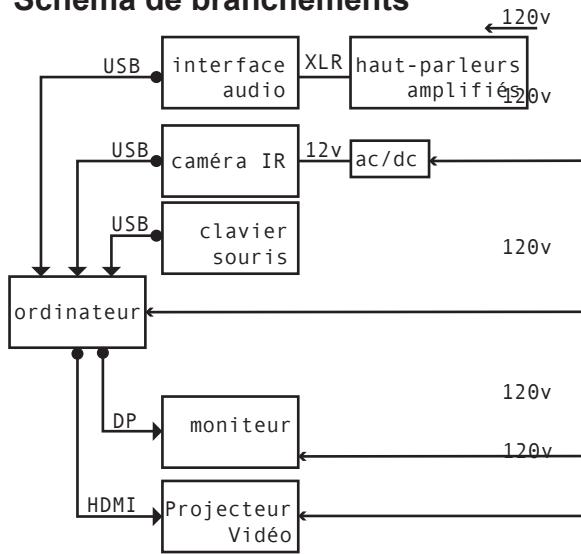
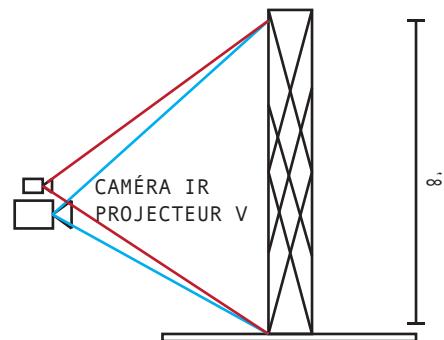


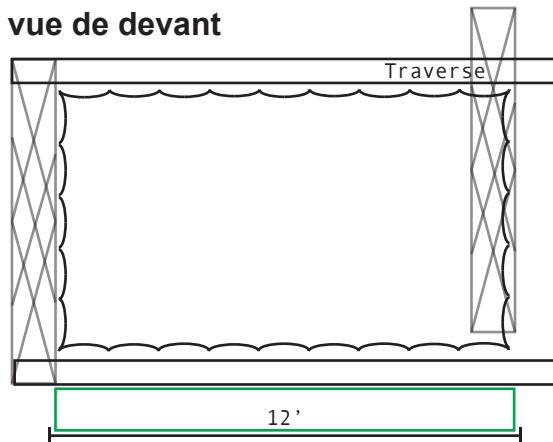
Schéma de branchements



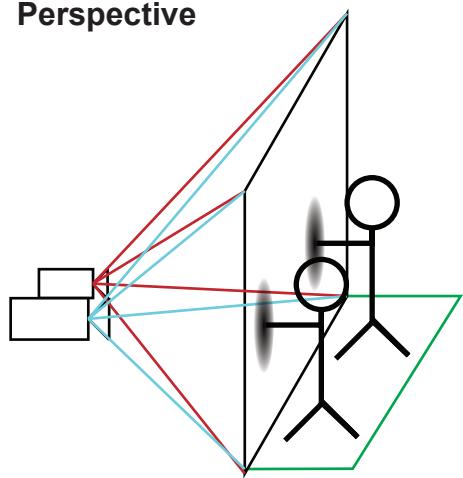
vue de côté



vue de devant



Perspective



Pète ta bulle - devis technique

Informatique

- Mac Mini récent muni d'un disque dur SSD
- Caméra infrarouge de type « Kinect »
- Accès internet filaire
- Meuble pour sécuriser le matériel

Vidéo

- Projecteur vidéo avec lentille grand angle
(ratio ~0.5)
- Moniteur secondaire de contrôle
- Fils vidéo pour projecteur vidéo et moniteur
- Adaptateur «mini display port» vers HDMI

Audio

- Interface audio stéréo balancées
- 2 x adaptateurs 1/4 M balancés à XLR 3 M
- 2 x fils XLR 3 de ~15'
- 2 x haut-parleurs amplifiés

Structure

- 2 x Ponts d'éclairage
- 2 x Traverses horizontales
- Toile en tissu extensible
- Dégagement pour rétroposition
- Matériel et poids pour sécuriser l'installation

Pète ta bulle - auteurs

Guillaume Arseneault

Artiste numérique transmédia, Guillaume Arseneault détourne la technologie pour créer des expériences interactives novatrices. Propulsé par une quête de sens à l'ère du pixel, il hybride la technologie pour susciter réactions interpersonnelles et dialogues. De l'installation immersive à la projection architecturale en passant par la conception sonore, lumineuse et technologique, la diversité des projets constitue son carburant créatif.

Joanne Comte

Réalisatrice en radio, télévision, photographie, arts visuels, Joanne Comte a travaillé entre autres pour le Musée des Beaux arts de Montréal, le Musée d'Art Contemporain, le Cirque du Soleil... Éclectique, socialement et esthétiquement investie, elle réfléchit aujourd'hui aux médias traditionnels et à leurs multiples et fantastiques possibilités de transformation.

Charlène Gilbert

Artiste multidisciplinaire, Charlène s'intéresse d'abord à la matière plastique en s'inspirant des phénomènes naturels, tel le microcosme humain. À travers ses toiles, conceptions sonores et explorations numériques, elle crée des atmosphères où elle tente de toucher l'imaginaire du spectateur et de le faire plonger dans son inconscient, pour ainsi lui faire vivre une expérience nouvelle et révélatrice de sens.

Hasmig Makdesian

Étant une personne touche-à-tout, Hasmig Makdesian expérimente plusieurs aspects de l'art. Venant du domaine du cinéma, elle se consacre au montage de courts-métrages et documentaires. Elle partage ainsi son intérêt pour le concept de transmission dans sa créativité. De la musique à l'animation, son cursus artistique affiche une grande variété de réalisations.