

# Space Walk

## Installation interactive

Dans cette installation interactive, l'espace, plongé dans l'obscurité, se transforme autour du visiteur, jusqu'à se dérober sous ses pas.

Le sol acquiert une toute nouvelle profondeur. C'est une extension de l'espace réel par le virtuel de nature abstraite mais obéissant aux lois de la perspective.

Sous les pieds de l'utilisateur se forme un univers dont l'évolution est dictée par ses déplacements.

Auteurs:

Claire Allante, Jean Dellac, Gabriel Givernaud,  
Lucile Patry

Master 1, Arts et Technologies de l'Image (ATI)

# Time Cube

## Installation interactive

Les visiteurs entrent dans un espace (cubique) où se trouve un objet particulier, le "TimeCube": La rotation de l'horloge anime l'espace virtuel. Peu à peu, ils s'aperçoivent qu'il s'agit d'un voyage dans le temps. Les visiteurs sont invités à explorer un continuum de l'espace-temps lié sur quatre côtés par des surfaces de projection qui se déploient une par une, selon la rotation de l'horloge.

Quand ils lèvent cette horloge, ils peuvent intervenir "ad libitum" et affecter les éléments, aussi bien que les forces

qui composent l'univers actuel.

Auteurs:

Nefeli Georgakopoulou, Sophia Kourkoulakou,  
Ino Theodorou, Dionysis Zamplaras

Master Européen 2, Arts et Technologies de l'Image  
(ATI) & Ecole des Beaux-Arts d'Athènes

## **Noizy Life**

Installation interactive

Installation interactive fonctionnant à l'aide du son : le bruit des interacteurs ou le volume sonore ambiant déclenche les actions des petites lucioles subtilement cachées.

Cette installation propose de vivre une expérience interactive qui met les sens à l'épreuve. Une rencontre entre réel et virtuel.

Auteurs:

Arthur NUMA, Lucie GOIRAN, Maxime LA CHESNAIS,  
Florent BRILLET

Master 1, Arts et Technologies de l'Image (ATI)

# **Enfant**

Œuvre interactive

C'est un dispositif qui fait des images vidéo en mosaïque en temps réel. Selon leurs déplacements, les spectateurs agissent sur la représentation de leur apparence substituée par des images en mosaïque ; à mesure qu'ils s'en approchent et suivant la forme de leurs corps, ils aperçoivent les différents niveaux de perception sur l'image substituée à l'écran.

L'éloignement du spectateur par rapport au dispositif donne une visibilité réduite sur le sujet ; au contraire, son rapprochement fait bien occuper la surface par le sujet, mais cette fois-ci, nous percevons plutôt l'image constitutive en mosaïque que le sujet.

Auteur: Chiwook Nho

Doctorant, Image Numérique et Réalité Virtuelle (INRéV)

## **Lucky 2.0**

Réalité virtuelle

Lucky 2.0 est une installation artistique de réalité virtuelle qui confronte le « spect-acteur » à un acteur virtuel

endossant le rôle du personnage de Lucky de la pièce de Samuel Becket « En attendant Godot ».

L'utilisateur dans la peau d'un Pozo virtuel est plongé dans l'univers de la pièce grâce à un casque de réalité virtuelle et une kinect ; il peut communiquer avec le Lucky virtuel par l'intermédiaire de la voix, du geste et d'une corde équipée par un dispositif à retour d'effort.

Auteur: Cédric PLESSIET (Maître de conférences),

Ghaya KHEMIRI, Salma CHAABANE

Doctorantes, Image Numérique et Réalité Virtuelle (INRéV)

## **Les Fleurs Du Mal**

Œuvre interactive et poétique

Les visiteurs sont invités à explorer un environnement poétique, basé sur la poésie de C. Baudelaire. Ils voyagent dans cette poésie de différentes manières, avec le son et l'interaction.

Partant du principe que la poésie est destinée à être levée par la page imprimée et expérimentée de façon multimodale, cette recherche porte sur la notion de poésie comme elle est utilisée pour les jeux vidéo.

Auteure: Christina Papadopoulou

Master Européen 2, Arts et Technologies de l'Image  
(ATI) & Ecole des Beaux-Arts d'Athènes

## **Nostalgia**

Œuvre interactive

Dans cette œuvre interactive, le visiteur peut naviguer avec un joy-stick à travers les fragments de ce qui constitue les souvenirs personnels que l'artiste a de Sarajevo. La ville où elle a étudié est juxtaposée à la ville actuelle, deux décennies après qu'elle l'ait fuie en raison de la guerre.

Auteure: Nora Demjaha

Master Européen 2, Arts et Technologies de l'Image  
(ATI) & Ecole des Beaux-Arts d'Athènes

## **Super Monet Blob**

Jeu interactif

Super Monet Blob est un jeu de plate-forme et de réflexion dans lequel on incarne une boule de peinture. Son but est de simplement peindre selon les contraintes définies par les modes de jeux.

Le mode aventure permet de jouer un petit jeu de plate-forme ou la réflexion est de mise, la peinture servant ici à

créer des plates-formes pour le joueur.

Auteurs:

Maxime La Chesnais , Benjamin Lortic

Master 1, Arts et Technologies de l'Image (ATI)

## **Togepi**

Hologrammes

Installation proposant à quatre visiteurs de découvrir l'illusion d'optique qui se cache dans cette boîte noire. Ils peuvent interagir sur les formes représentées grâce à un bouton.

Auteurs :

Théophile Albert, Elliott Amy, Pierre-Louis Cazé,

Maximilien Rolland.

Master 1, Arts et Technologies de l'Image (ATI)

## **Schizone**

Œuvre interactive

Le spectateur est immergé dans un environnement visuel et sonore. Les bruits qu'il entendra le guideront dans un espace aux 2 univers. Il se déplacera dans une scène avec une manette Xbox.

Généralement, le son ne sert qu'à accompagner ce que l'on voit. Ici, nous voulons que les bruits deviennent acteurs et aident le spectateur à ressentir et connecter le

son à l'image.

Auteurs :

Morgane MENTEC, Florian Meyer, Cédric CIEBEN,

Benjamin LORTIC.

Master 1, Arts et Technologies de l'Image (ATI)

## **Everyday I'm Working**

Œuvre interactive

Everyday I'm Working est un "jouet vidéo" vous proposant d'être à la place de personnages virtuels à l'histoire sordide. Par une composition graphique, sonore et gestuelle, cet objet ludique tente d'interroger la répétition de nos actions dans une journée de travail mécanique.

Cette proposition a remporté le prix du public au "Retro No Future" festival de Cergy en 2013.

Auteur : Remy SOHIER.

Doctorant, Image Numérique et Réalité Virtuelle (INRÉV)