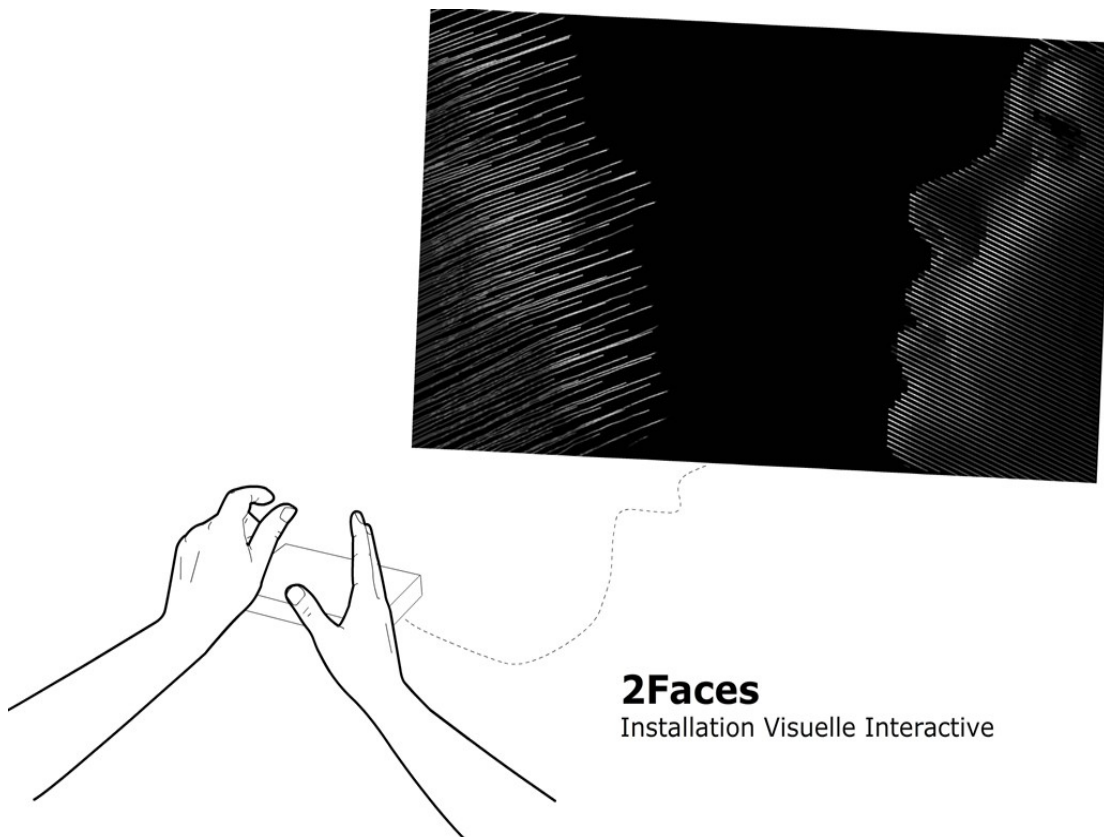


2 faces

installation visuelle interactive

2 faces est une installation interactive où le spectateur interagit avec l'image. Celle-ci est composée de 2 visages de profils dessinés par des courbes générées par programmation. Le spectateur va faire varier l'image en bougeant ses mains et doigts au dessus d'un boîtier. Un visage est associé à chacune des mains. On peut essayer de rendre les 2 visages les plus harmonieux possibles en cherchant des types de courbes le plus proches mais cet équilibre est fragile. D'ailleurs, est-ce le plus intéressant?

2 faces représente la relation entre 2 personnes où le changement d'état de l'un, même infime, peut faire évoluer la relation dans son ensemble (avec des bonnes et des mauvaises surprises)



2Faces

Installation Visuelle Interactive



Dates passées d'exposition de 2 Faces :

- Exposition Digiouik – Bibliothèque Mériadeck Bordeaux – décembre 2019
- Festival Melting Code 5 – halle des chartrons - avril 2017
- Salon le LINK – avril 2016 à Libourne
- Semaine surréaliste – Bordeaux – mai 2015
- Festival Voyage entre 2 mondes – Rocher de Palmer – Cenon (33) – avril 2014
- Digital maker day dans le cadre du festival melting code 3 – Cité Numérique (Bègles) – avril 2014

Contraintes techniques de l'installation

Il est préférable de présenter l'installation avec une vidéo-projection mais elle fonctionne aussi avec un écran numérique (type TV). Dans le cas d'une vidéo projection, voici quelques contraintes importantes à prendre en compte :

- la salle d'exposition doit être très sombre (pas ou très peu de lumière) de manière à ce que l'image projetée ne soit pas altérée par la luminosité
- l'organisateur doit fournir une surface de projection (toile écran de projection ou mur blanc et propre,...) permettant une projection d'au moins 2 mètres de large pour 1,2 mètres de haut.
- La surface d'exposition devra permettre le positionnement d'un vidéo-projecteur avec au moins 4mètres de recul.



Le graphisme et l'animation du visage à gauche de l'écran (visage masculin) est lié à la position et les mouvements de la main gauche. Il en est de même pour le visage à droite de l'écran (visage féminin) lié à la main droite du spect-acteur.



Selon la vitesse et la distance des mains, des éléments graphiques apparaissent entre les 2 mains et dans tout l'écran.

Les formes de traits des visages (qui varient en fonction des positions et mouvement des mains) représentent un état émotionnel. Les éléments graphiques autour du visage représentent le décalage ou l'emphase émotionnelle entre les 2 personnes. En bougeant un tout petit peu une de ses mains, le spectateur constate que varier un peu l'état émotionnel d'un visage a des répercussions sur l'équilibre de la relation entre les 2 visages.