

ROUIAI-THOMERET AINI

MUGNIER CHLOÉ



IMMERSION

DEPIERRE FLORE

SEGARD CAMILLE

LESURTEL MONA

SOMMAIRE

I. Analyse du sujet.....	2
II. Démarche.....	3
III. Note d'intention.....	4
IV. Installation.....	5-7
V. Chronologie de notre réflexion.....	8-12
VI. Références.....	13-16
VII. Annexes.....	17
VIII. Remerciements.....	18



ANALYSE DU SUJET



Nous sommes parties d'une idée de scène de crime pour répondre au sujet "traces, rendre visible l'invisible". En effet, nous avons voulu mettre en effervescence l'imaginaire du spectateur. Pour cela, nous avons mis en place des traces auditives des faits qui se sont produits durant ce crime.

DÉMARCHE



Lorsque nous avons pris connaissance du sujet, nous avons tout d'abord pensé à faire deviner à l'aide des sons, ce que l'on ne voit pas. Par exemple, mettre un panier vide dans une salle et faire deviner ce qu'il y a dans ce panier à l'aide de ces sons. Ainsi nous rendrions visible l'invisible à l'aide de capteurs sensoriels pour rendre l'installation interactive.

Nous avons ensuite pensé à créer une pièce sombre dans laquelle les gens rentreraient les yeux bandés et seraient donc immerger dans un espace sonore qui les feraient voyager dans différents lieux à travers le monde. Cette idée est uniquement basée sur l'imagination car, pour que l'installation marche, il faut ouvrir son esprit aux environnements sonores qu'ils leur sont proposés.

NOTE D'INTENTION



Dans le cadre du TD d'installation sonore de Frédéric MIGUEL, nous devons réaliser une installation multimédia ayant pour thème "Rendre visible l'invisible".

Afin de répondre le mieux possible au sujet, nous avons décidé de travailler sur le thème du crime en faisant de notre installation le lieu même du meurtre. Les personnes participant à notre installation se retrouveront alors au cœur d'une enquête policière qu'ils suivront à l'aide des sons que nous aurons réalisés et devront laisser aller leur imagination pour résoudre l'enquête.

INSTALLATION



cénario:

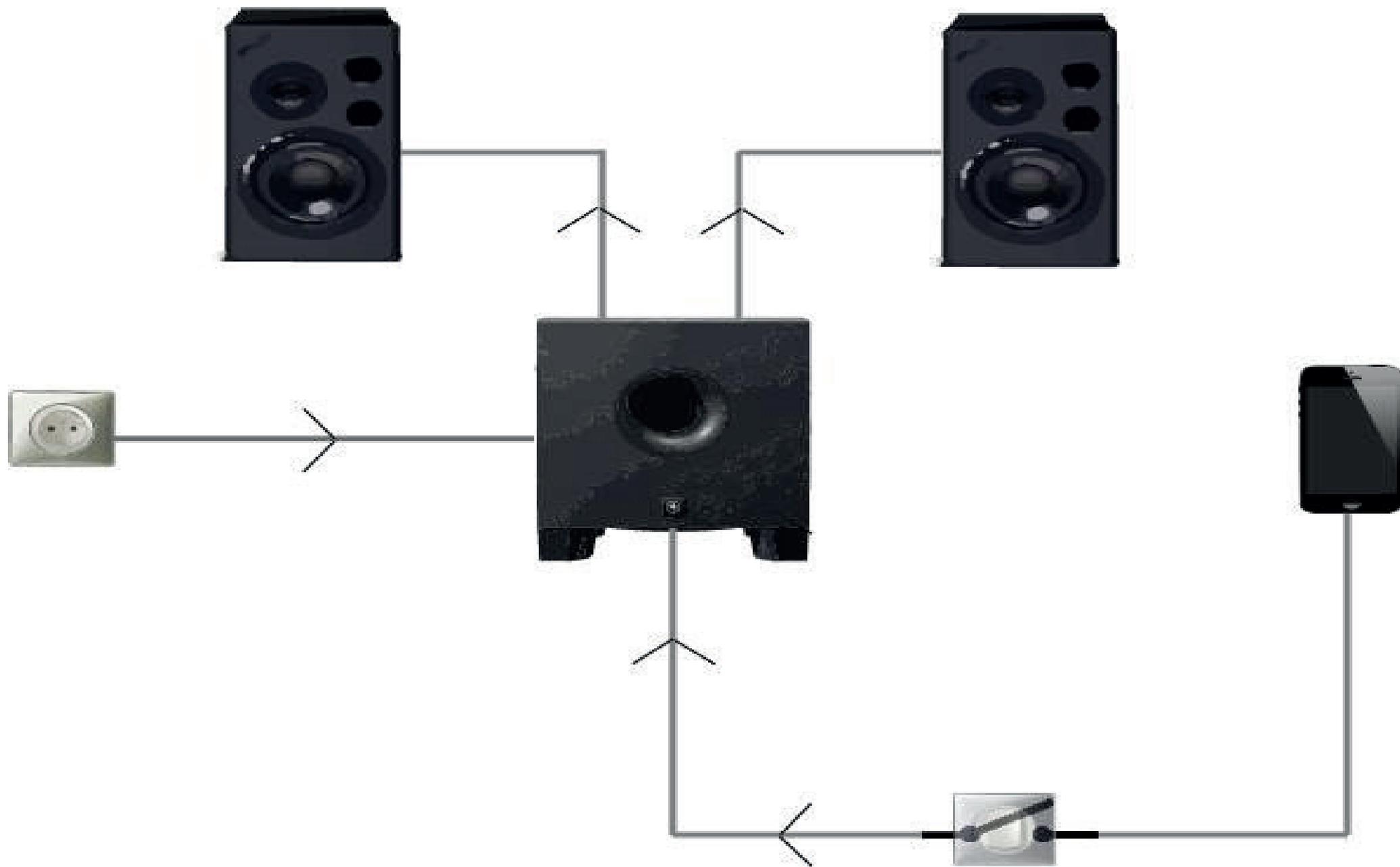
Un meurtre s'est produit. La police a reçu un coup de téléphone et arrive sur le lieux du crime. En arrivant, des verres sont cassés, on aperçoit du sang sur le sol allant de la cuisine jusqu'au salon. Une table pour deux est dressée, et on peut entendre un musique de Jazz en fond. Le corps a été enlevé, il ne reste plus que sa trace sur le sol.

Mais qu'est ce qui a pu se passer ? Peut-on parler d'un meurtre avec préméditation, ou encore d'un crime passionnel? Peut-être serait-ce une vengeance?

L'enquête vient d'être ouverte. Nous devons savoir ce qu'il s'est réellement passé.

Maquette:





CHRONOLOGIE DE NOTRE REFLEXION

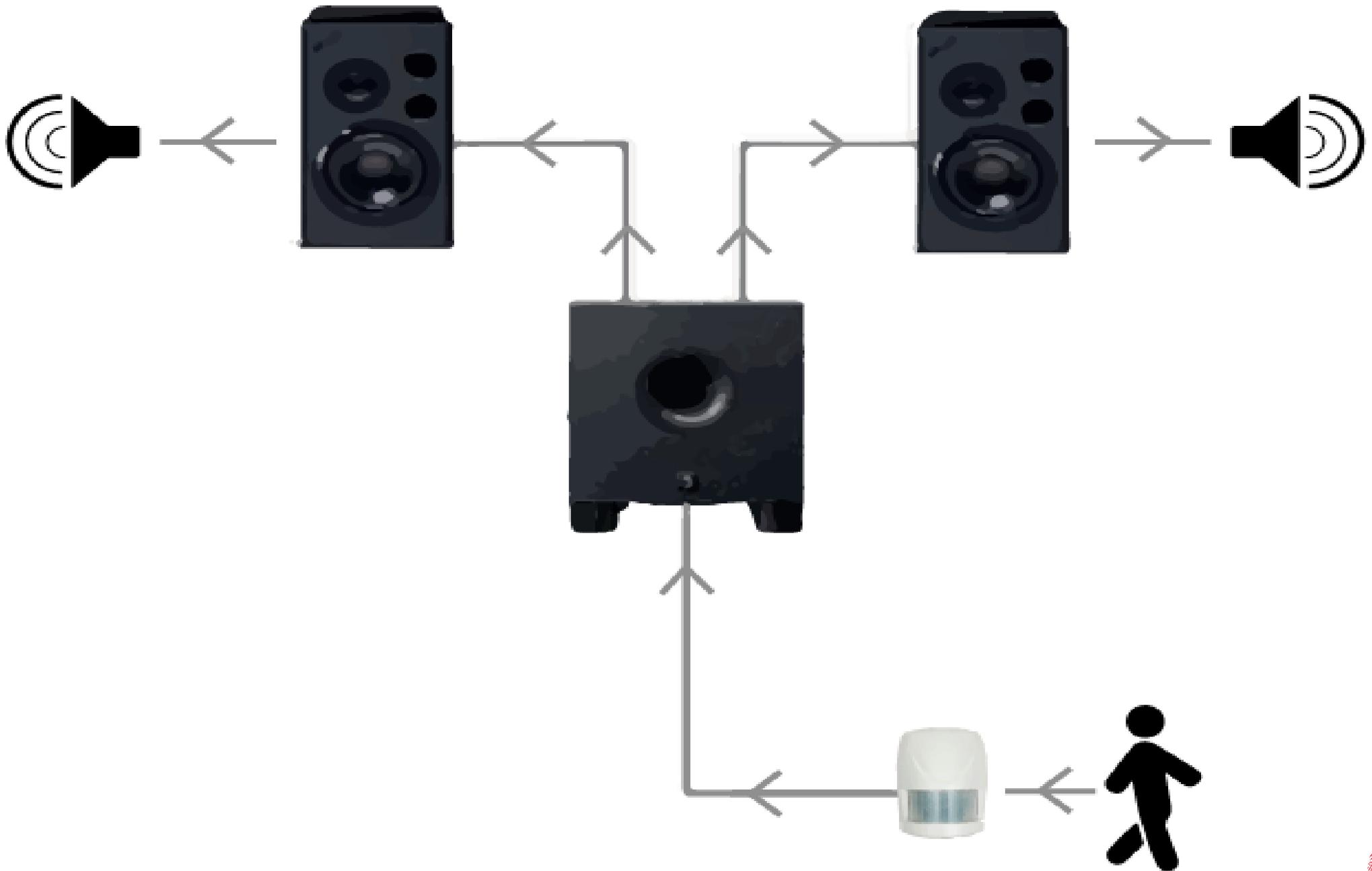


Notre installation réfléchié et définitive, nous avons tout d'abord eu l'idée d'emmettre des sons par le biais de capteurs. Nous aurions voulu que par le mouvement d'une personne devant un capteurs, le son se déclenche. Nous avons ensuite vu que cette idée n'était pas réalisable du fait que notre espace n'était pas assez grand pour se permettre d'installer des capteurs. Les mouvements se seraient mélangés et nous n'avions pas envie de prendre ce risque.

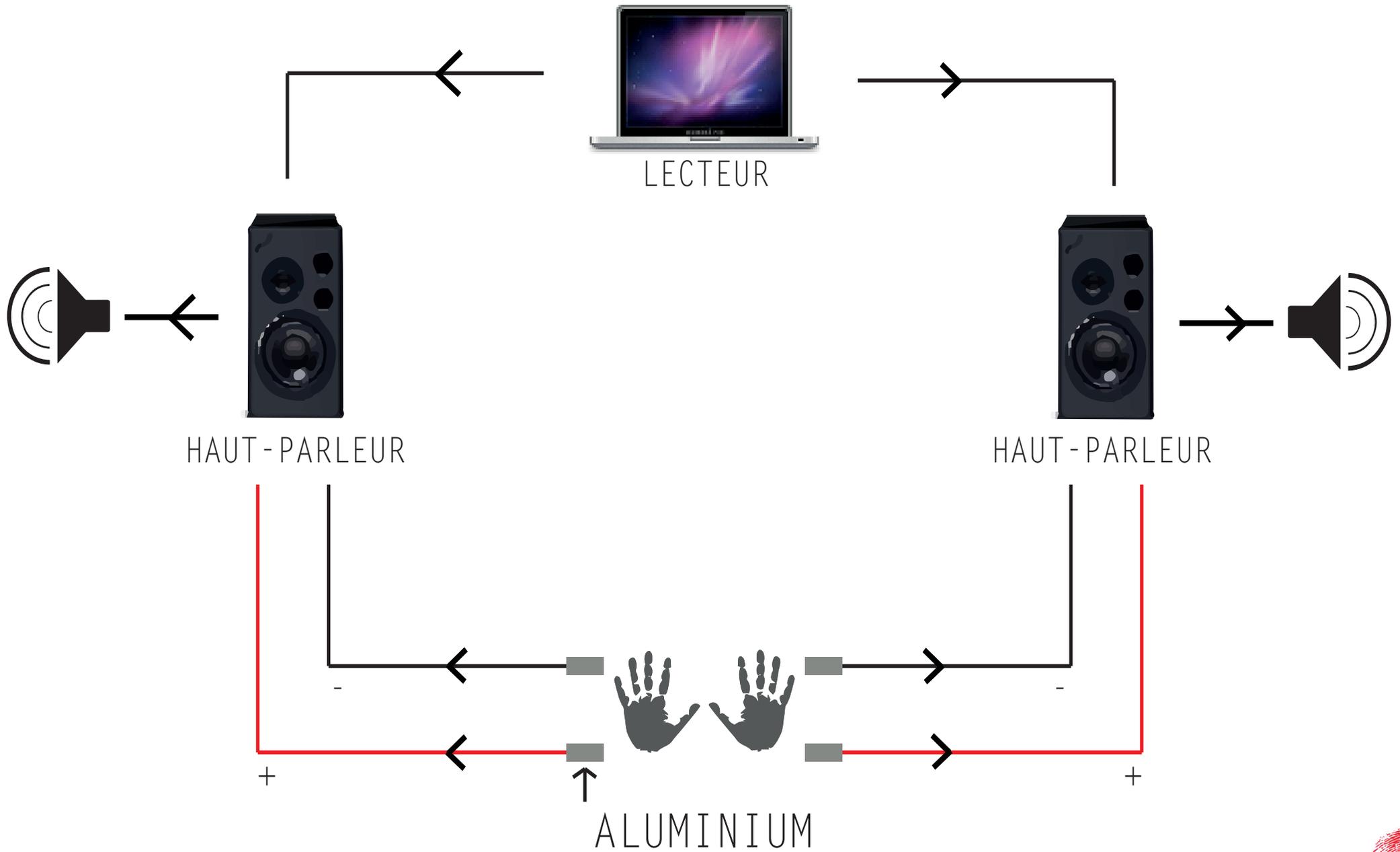
Nous avons ensuite pensé à exploiter les sens de l'être humain et notamment le touché. C'est pour cela, que nous voulions utiliser l'aluminium comme conducteur. Le but était de relier des fils Haut-Parleurs à de l'aluminium et ensuite de toucher ce matériau. Nous avons remarqué qu'il y avait des risques d'électrocutions et que le courant d'une enceinte était trop faible pour que le corps humain soit conducteur.

Notre troisième idée est celle que nous avons gardé définitivement. Nous avons décidé de garder l'idée d'interaction du spectateur avec le touché. C'est pour cela que nous avons eu l'idée d'un interrupteur. Nous aurons un système de circuit ouvert, qui se fermera au déclenchement de l'interrupteur, et qui pourra donc déclencher le son. Le son sortira d'un appareil relié à l'enceinte par une prise Jack. L'interrupteur sera placé sur ce fil, ce qui permettra au son de sortir.

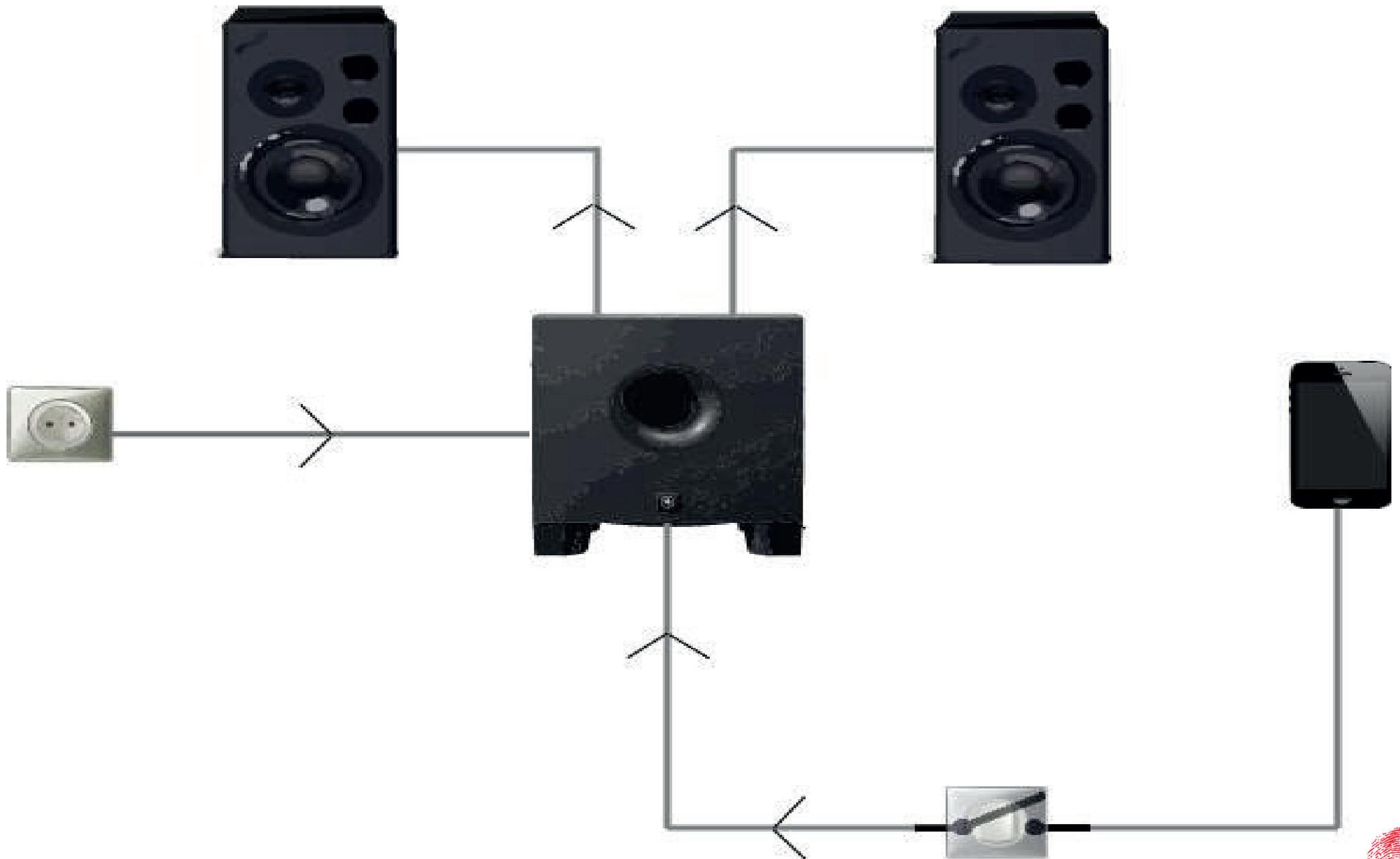
Froter



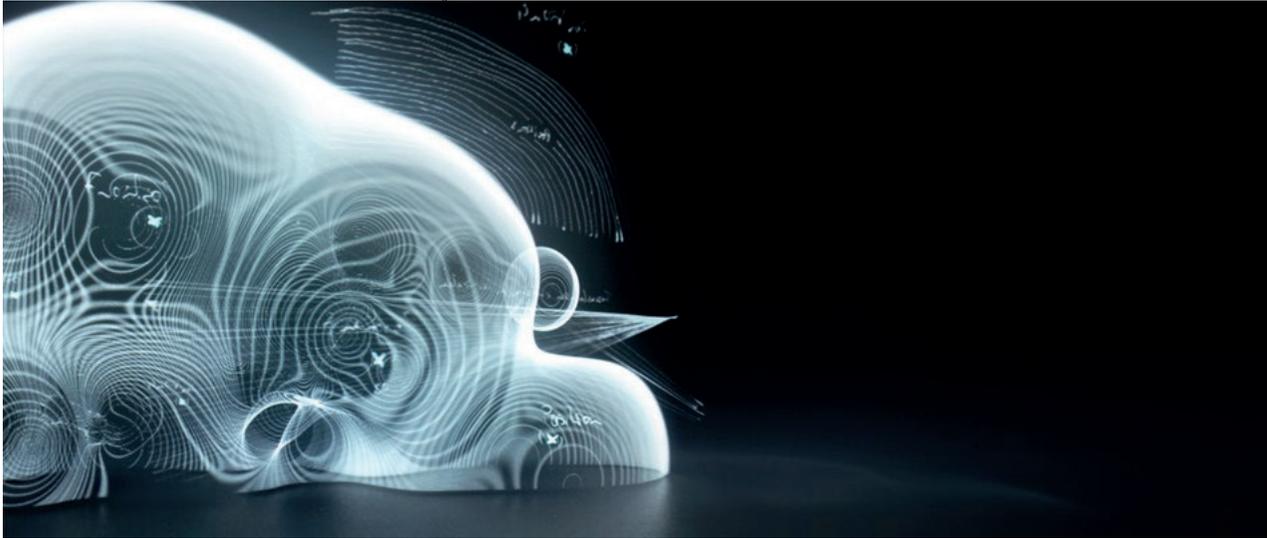
Toucher



Appuyer



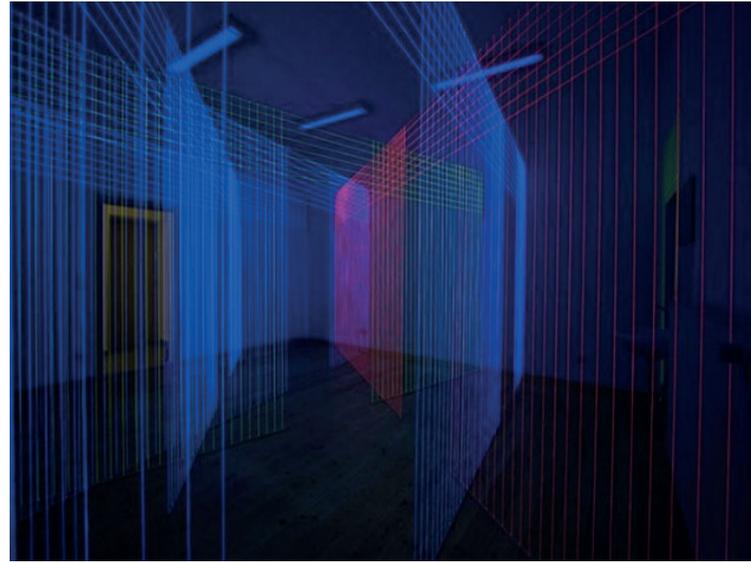
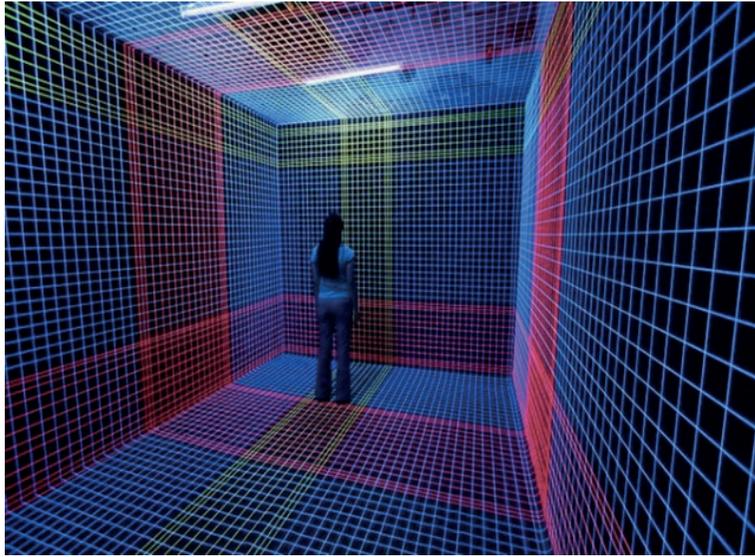
RÉFÉRENCES



On formative with
Christopher Warnow,
Immaterials - the form of
meta data, 2011

Waldemar on Invisible Art at the
Hayward Gallery, There's nothing to
see here, 2012





Jeongmoon Choi,
3D UV Thread,
2013

Installation
exposée à la
Galerie Laurent
Mueller de Paris.

Kendell Geers,
Seven Deadly Sins,
2006

Dimensions
variables





Pepon Osorio, "The Scene of the Crime (Whose Crime?)", Detail, 1993

Mac Adams, Still life with Lichtenstein, 1977

Gélatine d'argent



Olafur Eliasson, Slow-motion shadow in colour, 2009



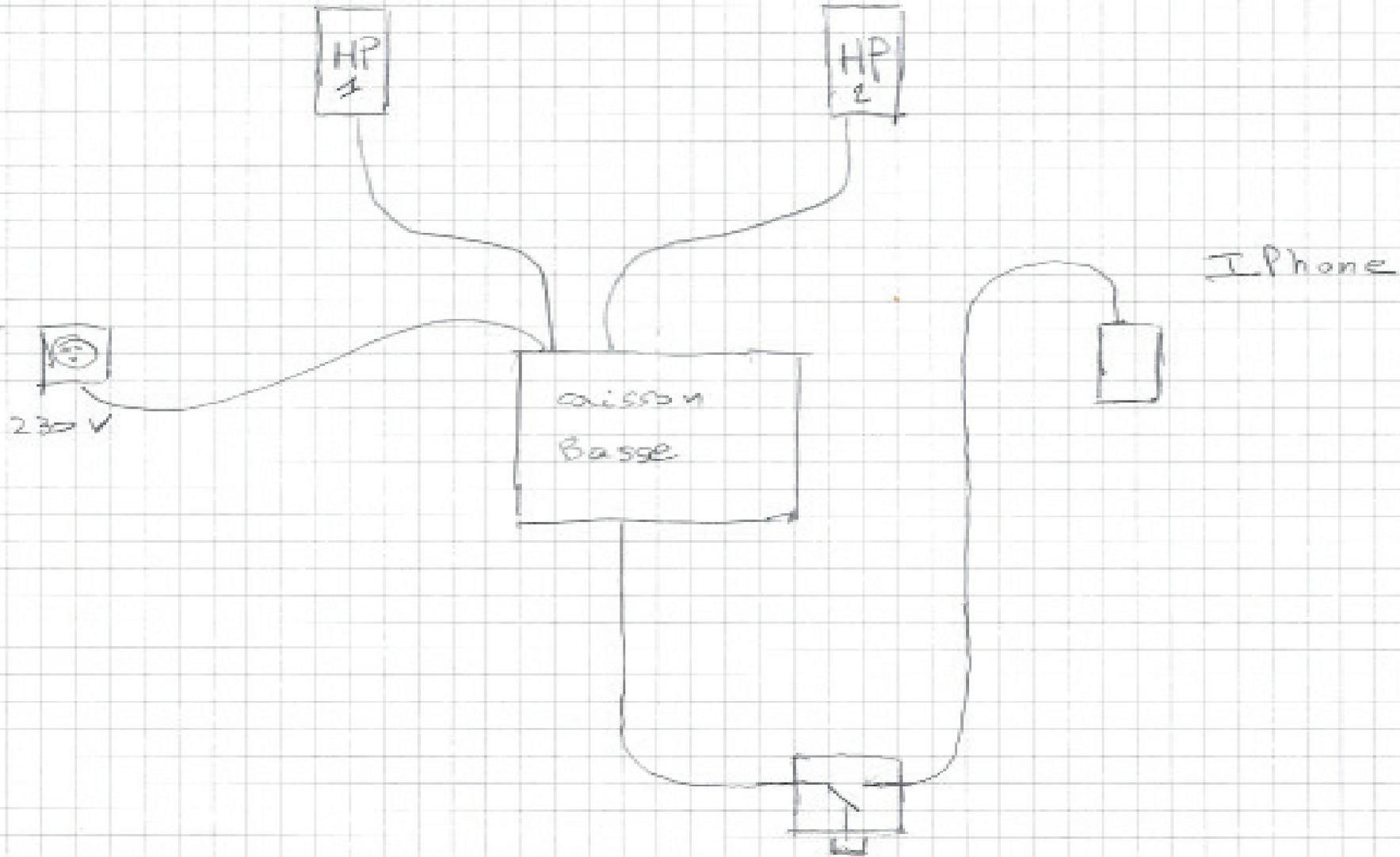
Miriam Simun, Visceral Light
Switch, 2010



AUTO-ÉVALUATION

Noms & Prénoms	DOSSIER	SON/INSTALLATION	ORAL
Mona LESURTEL	4	3	3
Flore DEPIERRE	4	3	3
Aïni ROULAI-THOMERET	4	3	3
Chloé MUGNIER	4	3	3
Camille SEGARD	2	3	5

ANNEXE



REMERCIEMENTS