

Dispositif(s) interactifs

Retour d'expérience

Patrick Orsini (arts plastiques) en co-animation avec Michel Trémoulhac (professeur d'éducation musicale) – Collège Puits de la Loire (classé REP)

Conditions de travail : en co-animation sur des demi-classes de quatrième (huit groupes en tout). Chaque groupe d'élèves bénéficie de quatre séances de travail pour mettre au point une œuvre interactive, mélangeant son et image. C'est un travail collectif, chaque projet étant le fruit du travail de deux groupes dont les séances ont lieu la même semaine mais pas le même jour. Les différentes séances sont placées tous les quinze jours.

Différents dispositifs seront testés et présentés aux autres élèves du collège pendant l'année.

Chaque enseignant bénéficie d'une HSA

Conditions matérielles : Le travail nécessite l'utilisation de deux ordinateurs portables, pour la partie visuelle avec le logiciel HeavyM (gratuit dans sa version bêta) installé, pour la partie sonore avec un logiciel de création sonore, type MusineKit et interface audio. A cela doit s'ajouter un vidéoprojecteur mobile, un ou plusieurs instruments de musique, un ou plusieurs micros (voix). D'autres éléments peuvent être nécessaires en fonction des dispositifs qui seront choisis pour chaque projet. Ce type de travail demande bien sur une salle où l'on peut faire le noir.

Objectifs :

- Imaginer des dispositifs permettant la création et la présentation d'œuvres interactives. (Interaction entre le son et l'image).
- Expérimenter la co-animation et l'interdisciplinarité (musique et arts plastiques) dans l'intention de commencer à préparer les EPI.
- Expérimenter la technique du vidéo-mapping avec un logiciel simple et gratuit : HeavyM
- S'interroger sur l'interaction entre espace réel et image vidéo ou virtuelle.

Ces projections sont réactives au son. L'apparition ou la transformation des effets projetés sur les cartons dépendent des sons produits à proximité. Pour ce premier travail un clavier sera à la disposition des spectateurs qui devront trouver les fréquences justes (basses, médium, aiguës) qui déclencheront les projections ou leurs transformations. Ces sons sont captés par un micro qui les envoie à l'ordinateur. Ces réglages sont facilement abordables par les élèves au sein du logiciel, sans programmation. Même chose pour les effets lumineux, les élèves les règlent très facilement dans le logiciel HeavyM.

Références artistiques possibles :

Tony OURSLER : <http://www.tonyoursler.com/>

Samuel ROUSSEAU : <http://www.samuelrousseau.com/>

Ou documentaire ici : <https://youtu.be/Xiho6WOcV9w>

Fred PENELLE et Yannick JACQUET : mécaniques discursives, installation à voir ici : <http://www.mecaniques-discursives.com/#about>

Ou petit documentaire ici : <https://vimeo.com/111327577>

Yannick JACQUET encore avec l'installation *Cityscape 2095*, ici : <http://antivj.com/cityscape/> (mélange de projections lumineuses, de dessin, de son...)

Le label ANTIVJ : <http://antivj.com/> , collectif d'artistes créant des œuvres essentiellement à base de projections lumineuses.

Olivier RATSI : <http://www.ratsi.com/>

Hicham BERRADA : "*Présage*", performance au Palais de Tokyo, en 2013. Ici : <https://youtu.be/ArIvzqSnUao>

Ou ici : <http://www.hichamberrada.com/pagepresage2013.html>

Joannie LEMERCIER : "*Nimbes*" ici : <http://joanielemercier.com/nimbes/>

Friedrich VAN SCHOOR et Tarek MAWAD : "*Projections in the forest*", (entre land art et vidéo mapping)

ici : <https://vimeo.com/3hund/bioluminescentforest> ou plus d'infos ici : <http://www.bioluminescent-forest.com/>

Bilan:

Trois projets ont été réalisés au cours de l'année : Chacun a donné lieu à la création et à la diffusion d'une vidéo sur l'ENT du collège montrant le projet et sa réalisation. Le premier a pu être expérimenté avec du public scolaire (des classes du collège), un clavier était à la disposition des élèves pour jouer et faire réagir la sculpture.

La création de deux bandes sonores pour les deux derniers projets à l'aide du logiciel "Musinekit"

Projet 1 : Une sculpture lumineuse et interactive, la sculpture réagit au son, elle change d'aspect.

Une vidéo du projet est visible ici : <https://vimeo.com/156963718>

Projet 2 : Une nature morte en volume, lumineuse et réactive au son. Les projections lumineuses sur les objets réels changent en fonction de la musique.

Une vidéo du projet est visible ici : <https://vimeo.com/172088626>

Projet 3 : Un bas-relief lumineux et réactif au son

Une vidéo du projet est visible ici : <https://youtu.be/Rx9TnzpRhGg>

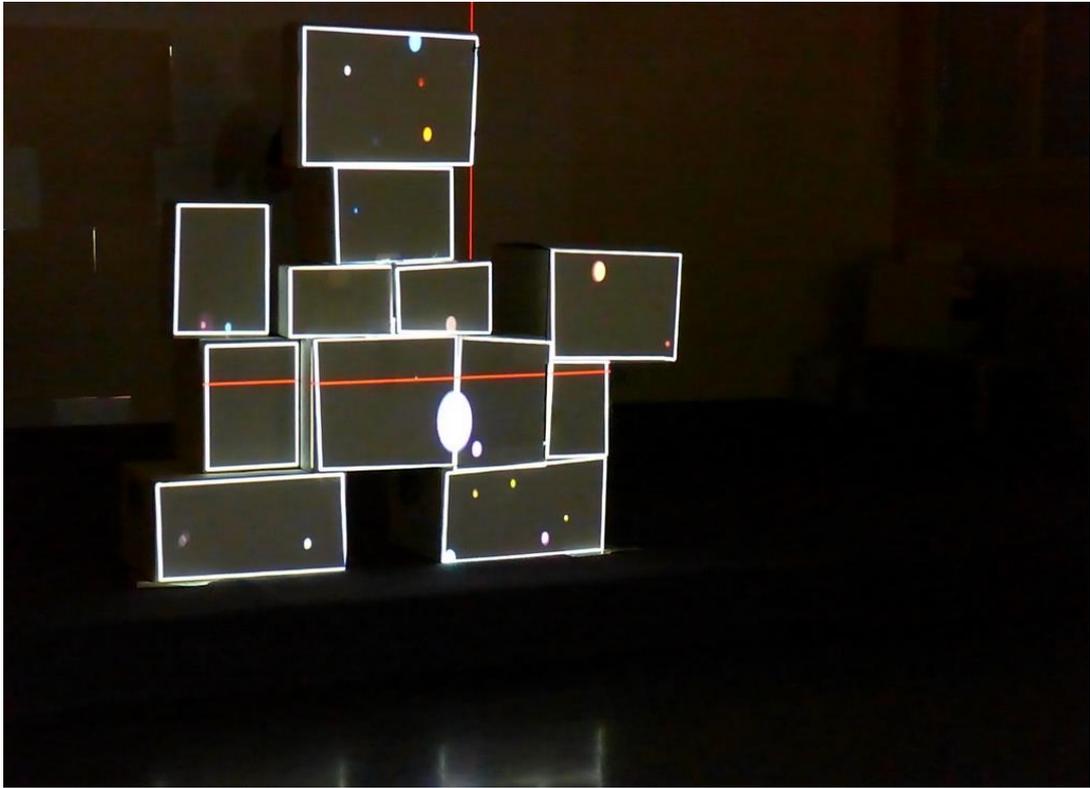
L'utilisation de la salle de conférence n'a pas toujours été très facile étant donné qu'elle était souvent utilisée entre deux séances, nos réglages étant souvent à refaire (effectivement si le vidéo projecteur bouge entre deux séances les projections ne sont plus bonnes).

L'assiduité des élèves, plutôt bonne au début, s'est dégradée sur la fin de l'année à cause de changements de dates, d'une mauvaise information des élèves et d'une programmation de séances trop tard dans l'année. La fréquence des séances, tous les quinze jours n'a pas aidé, il faudrait réfléchir à une autre organisation.

Projet n°1 : Une sculpture interactive

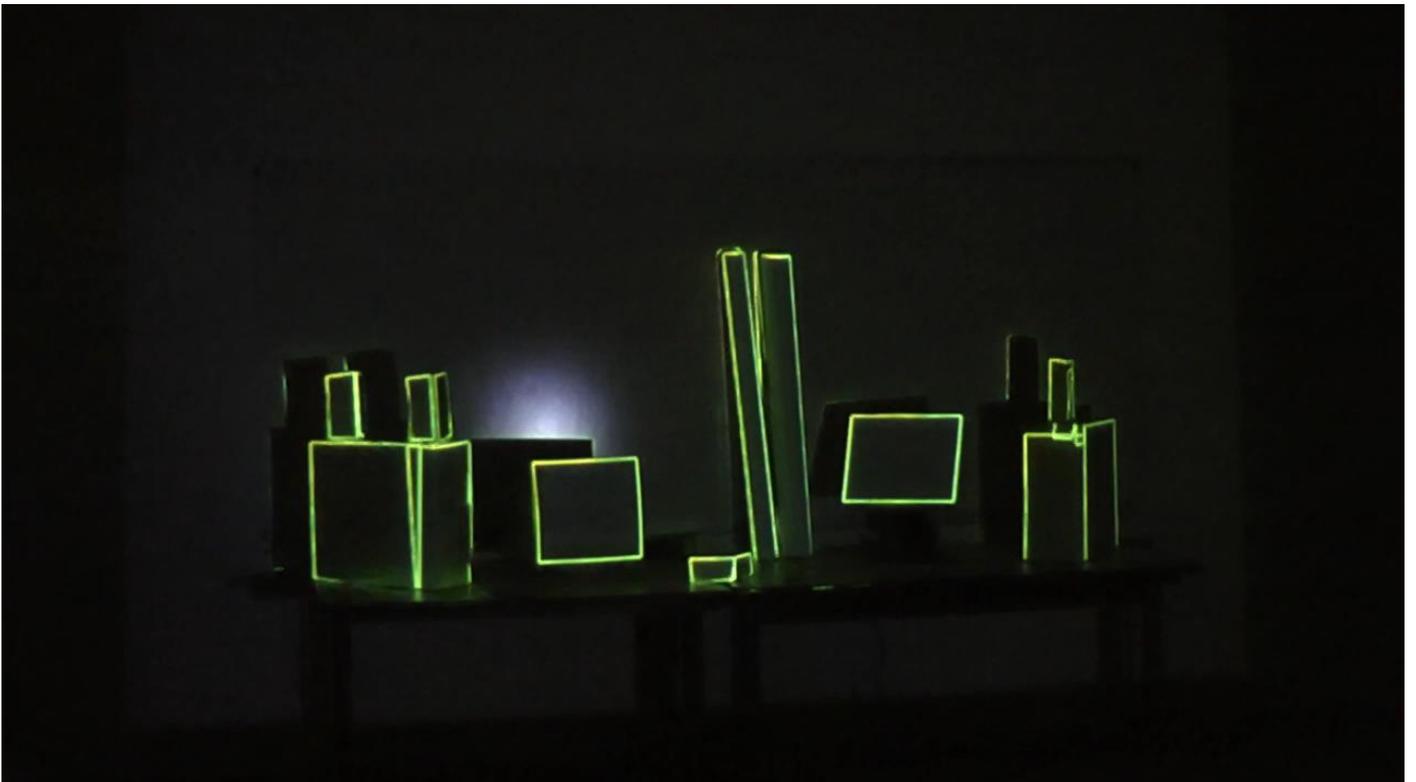


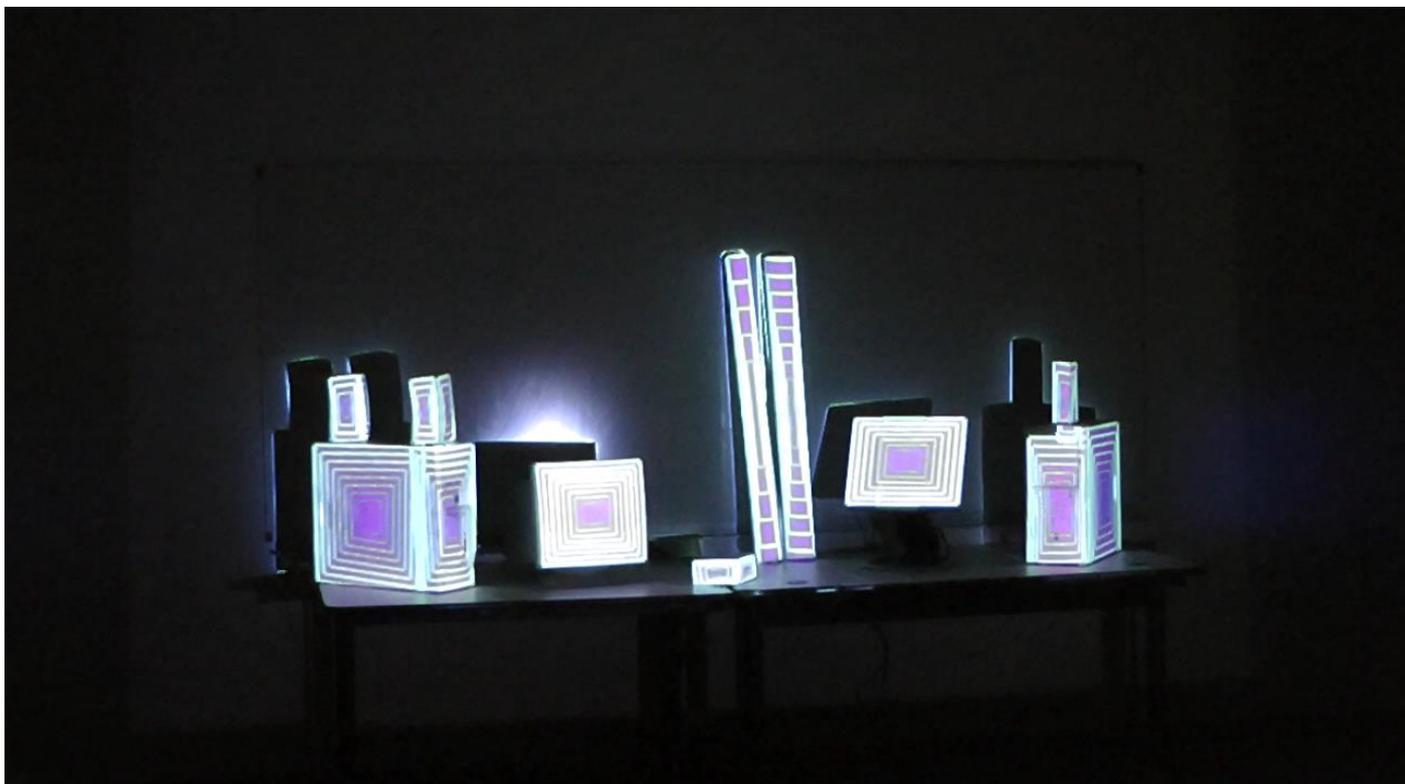
Une sculpture en carton



Avec les projections

Projet n°2 : Une nature morte en volume, lumineuse et réactive au son.

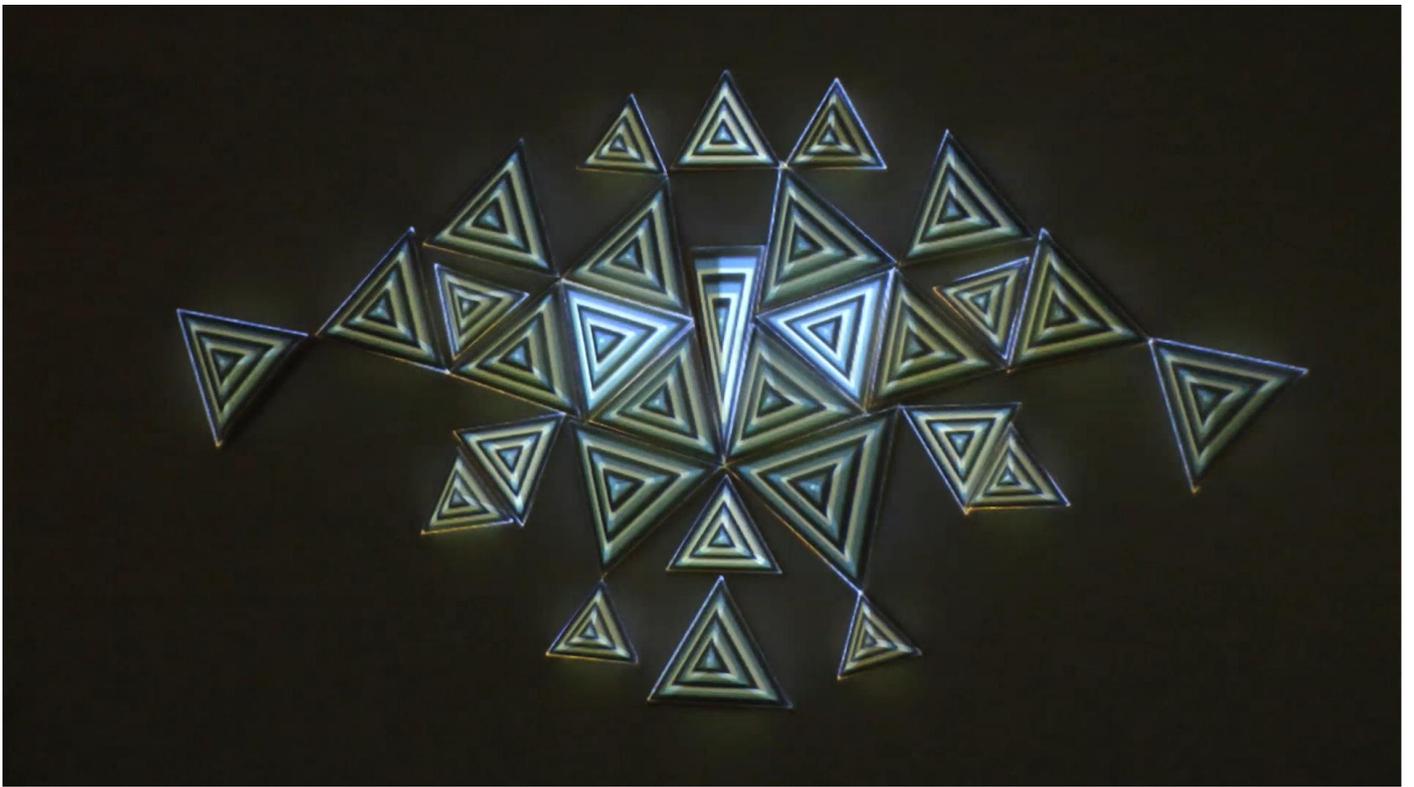




Projet n°3 : Un bas-relief lumineux et réactif au son



Montage du bas-relief



Avec les projections.