



D E B U S S Y



3.0 000



3.0 000

PARAMÈTRES CHORÉGRAPHIQUES

LA CHORÉGRAPHIE DE « DEBUSSY 3.0 », DANS SON RAPPORT AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES QUI L'ENTOURE, SE DOIT D'EXPLORER L'ENSEMBLE DES MODES D'INTERACTIONS QUI LUI SONT PROPOSÉS, EN TEMPS RÉEL, TOUT EN ÉQUILIBRANT L'ATTENTION DU PUBLIC POUR FAIRE APPARAÎTRE COMME UN TOUT VISUEL, COHÉRENT, PROJECTIONS NUMÉRIQUES ET CHORÉGRAPHIE.

QUAND ON PARLE D'INTERACTION, CELLE AVEC LA MUSIQUE N'EST PAS DES MOINDRES, RAISON POUR LAQUELLE, SI LES DANSEURS ONT DE FAÇON ÉVIDENTE UNE RELATION AVEC LA MUSIQUE, À TRAVERS LEUR DANSE, IL EST ÉGALEMENT IMPORTANT QUE LES PROJECTIONS NUMÉRIQUES DÉFINISSENT LEURS PROPRES INTERACTIONS AVEC CELLE-CI, POUR POUVOIR ÉTABLIR UN DIALOGUE AVEC LES DANSEURS. CE DIALOGUE PERMET DE FAIRE SE RELAYER DANSE ET PROJECTION NUMÉRIQUE DANS LEUR RELATION À LA MUSIQUE ET, AINSI D'ÉQUILIBRER LEURS DIFFÉRENTS NIVEAUX D'EXPRESSIONS EN UN DISCOURS COMMUN.

LA CHORÉGRAPHIE PROPOSE DONC DE DIVISER LES DIFFÉRENTS NIVEAUX D'INTERACTIONS QUE PROPOSENT LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ET LES MOYENS D'Y RÉPONDRE, ENTRE LES DEUX DANSEURS. UN DES DANSEURS SERA DANS L'ACTION, FACE AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES, DE MANIÈRE À LEUR COMMUNIQUER SON MOUVEMENT, TANDIS QUE L'AUTRE SERA PLUTÔT DANS LA RÉACTION ET PRIVILÉGIERA SON RAPPORT À LA MUSIQUE.



HISTORIQUE

LES RÉCENTES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES FOURNISSENT DES CAPACITÉS D'EXPRESSION NOUVELLES AUX ARTISTES. LA RÉALITÉ AUGMENTÉE COMPTE PARMIS CES TECHNOLOGIES ÉMERGENTES, À MÊME DE SURPRENDRE ET DE SUSCITER DES ÉMOTIONS AUPRÈS D'UN PUBLIC QUI DÉCOUVRE DES PERFORMANCES MÉLANT LA RÉALITÉ ET L'IMAGINAIRE AU SEIN D'UN MÊME ESPACE EN 3D.

C'EST DANS CE CADRE QUE S'INSCRIVAIT LA CONFÉRENCE DANSÉE DE MARS 2011 AU CASINO DE BIARRITZ. ISSU D'UN PROJET DE RECHERCHE SOUTENU PAR L'ANR (AGENCE NATIONALE DE RECHERCHE), ET FRUIT D'UN TRAVAIL COLLABORATIF RASSEMBLANT SEPT PARTENAIRES SCIENTIFIQUES ET INDUSTRIELS, DONT LE PÔLE RECHERCHE DE L'ESTIA (BIDART) ET DEUX PARTENAIRES CULTURELS, DONT LE BALLET MALANDAIN BIARRITZ. CETTE CONFÉRENCE A EXPOSÉ SUR SCÈNE LES TRAVAUX DE RECONNAISSANCE D'ÉMOTIONS, DE CRÉATION GRAPHIQUE ET AUDIO, ET LE DIALOGUE ENTRE DES MILIEUX À PRIORI DISTANTS COMME LE MILIEU ARTISTIQUE ET CELUI DE LA RECHERCHE/DÉVELOPPEMENT.

UN QUESTIONNAIRE A ÉTÉ SOUMIS À L'ENSEMBLE DU PUBLIC POUR RECUEILLIR LEURS IMPRESSIONS. CES DERNIÈRES ONT MIS EN LUMIÈRE LE TRÈS VIF INTÉRÊT DU PUBLIC POUR LA GÉNÉRATION DE MATIÈRE VIRTUELLE EN TEMPS RÉEL. L'UTILISATION DE LA STÉRÉOSCOPIE COMBINÉE À LA MOTION CAPTURE, PERMET EN EFFET DE CRÉER L'ILLUSION QUE DES EFFETS VISUELS SONT CRÉÉS DIRECTEMENT À PARTIR DES MOUVEMENTS DU DANSEUR.

C'EST CE QUI A MOTIVÉ CE PROJET, ET POUSSÉ LA RECHERCHE D'INTERACTIONS PLUS LOIN POUR FOURNIR DES PROTOTYPES CAPABLES DE RÉPONDRE AUX FORTES CONTRAINTES IMPOSÉES PAR UN SPECTACLE VIVANT.

CE PROJET BÉNÉFICIE D'UN SOUTIEN FINANCIER DU MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA RÉGION AQUITAINE (BNSA), ET EST PORTÉ PAR LES PARTENAIRES DE LONGUE DATE QUE SONT LE BALLET MALANDAIN BIARRITZ ET LE PÔLE RECHERCHE DE L'ESTIA.



© JOHAN MORIN



© JOHAN MORIN



© JOHAN MORIN



3.0 000



HISTORIQUE

LA PEINTURE 3D BI-MANUELLE OU SCULPTURE NUMÉRIQUE, A DÉJÀ ÉTÉ LE SUJET DE PLUSIEURS PUBLICATIONS IMPULSÉES PAR L'ESTIA DANS DES REVUES SCIENTIFIQUES :

INTERACTIONS AND SYSTEMS FOR AUGMENTING A LIVE DANCE PERFORMANCE

A.CLAY; N.COUTURE; L.NIGAY; JB. DE LA RIVIÈRE; JC.MARTIN; M.COURGEON; M.DESAINTE-CATHERINE; E.ORVAIN; V.GIRONDEL; G.DOMENGER

ISMAR 2012 - INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON MIXES AND AUGMENTED REALITY, NOV 2012, ATLANTA, GA, UNITED STATES. IEEE COMPUTER SOCIETY, PROCEEDINGS OF THE 11TH IEEE INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON MIXES AND AUGMENTED REALITY (ISMAR), 10P.

MOVEMENT TO EMOTIONS TO MUSIC: USING WHOLE BODY EMOTIONAL EXPRESSION AS AN INTERACTION FOR ELECTRONIC MUSIC GENERATION

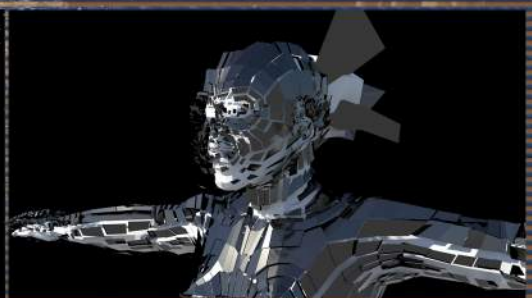
A.CLAY; N.COUTURE; E.DECARSIN; M.DESAINTE-CATHERINE; PH.VULLIARD; J.LARRALDE

NEW INTERFACES FOR MUSICAL EXPRESSION, MAY 2012, ANN ARBOR, UNITED STATES. PROCEEDINGS OF THE 12TH INTERNATIONAL CONFERENCE ON NEW INTERFACES FOR MUSICAL EXPRESSION (NIME'12), PP.

BI-MANUAL 3D PAINTING: AN INTERACTION PARADIGM FOR AUGMENTED REALITY LIVE PERFORMANCE

A.CLAY; JC.LOMBARDO; N.COUTURE; J.CONAN

HCITCOH - HUMAN-COMPUTER INTERACTION, TOURISM AND CULTURAL HERITAGE - 2012, SEP 2012, VENICE, ITALY.



RECHERCHES GRAPHIQUES



3.0 000



L'ÉQUIPE DE RECHERCHE ET CRÉATION

MALANDAIN BALLET BIARRITZ



GAËL DOMENGER DANSEUR ET CHORÉGRAPHE, FORMÉ AU SEIN DE L'ÉCOLE DE DANSE DE L'OPÉRA DE PARIS, PUIS AU CONSERVATOIRE NATIONAL SUPÉRIEUR DE PARIS. IL DÉBUTE SA CARRIÈRE À EUROBALLET AU LUXEMBOURG AVANT DE REJOINDRE LE BALLET DE LEIPZIG DIRIGÉ PAR UWE SCHOLZ. ON LE RETROUVE ENSUITE À L'OPÉRA ROYAL DE WALLONIE, AU SCAPINO BALLET ROTTERDAM SOUS LA DIRECTION D'ED WUBBE, PUIS À MALANDAIN BALLET BIARRITZ EN 2003. IL EST Désormais RESPONSABLE DE FORMATION ET DES ACCUEILS STUDIO AU SEIN DU CENTRE CHORÉGRAPHIQUE NATIONAL/MALANDAIN BALLET BIARRITZ. EN 2009 DANS LE CADRE DES SES FONCTIONS IL CRÉE LE LABORATOIRE DE RECHERCHE CHORÉGRAPHIQUE SANS FRONTIÈRES. DEBUSSY 3.0 EST SA DEUXIÈME COLLABORATION AVEC ALEXIS CLAY ET L'ÉCOLE D'INGÉNIEURS ESTIA.

JEAN-CLAUDE ASQUIÉ, CRÉATEUR LUMIÈRE ACTIF DEPUIS LES ANNÉES 80, C'EST À BRUXELLES AU BALLET DU XXÈME SIÈCLE DIRIGÉ PAR MAURICE BÉJART QU'IL RÉALISE SES PREMIERS ÉCLAIRAGES. ET, APRÈS AVOIR ÉTÉ DIRECTEUR DE PRODUCTION DU BÉJART BALLET LAUSANNE, POUR LEQUEL IL A SIGNÉ ENTRE AUTRE LA LUMIÈRE DE RING UM DER RING À L'OPÉRA DE BERLIN.

IL OCCUPE AUJOURD'HUI CETTE FONCTION AUPRÈS DU MALANDAIN BALLET BIARRITZ.



IRMA HOFFREN, NÉE À SAN SEBASTIÁN, ELLE ÉTUDIE À LA THALIA DANCE SCHOOL DE SAN SEBASTIÁN, PUIS AUPRÈS DE MARIA DE AVILA ET CARMEN ROCHE. ELLE INTÈGRE LE BALLET BIARRITZ JUNIOR DE 2005 À 2008, PUIS LE CCN - BALLET DE LORRAINE SOUS LA DIRECTION DE DIDIER DESCHAMPS. ELLE ENTRE AU MALANDAIN BALLET BIARRITZ EN 2012.

MICKAËL CONTE, NÉ À LIBOURNE. FORMÉ AU CONSERVATOIRE À RAYONNEMENT RÉGIONAL DE BORDEAUX À PARTIR DE 2001, IL INTÈGRE LE BALLET BIARRITZ JUNIOR EN 2006, PUIS REJOINT L'ANNÉE SUIVANTE À NANCY LE CCN-BALLET DE LORRAINE DIRIGÉ PAR DIDIER DESCHAMPS. IL ENTRE AU MALANDAIN BALLET BIARRITZ EN SEPTEMBRE 2011.



3.0 000



L'ÉQUIPE DE RECHERCHE ET CRÉATION

PÔLE RECHERCHE DE L'ESTIA

ALEXIS CLAY A OBTENU SON DOCTORAT EN INFORMATIQUE À L'UNIVERSITÉ DE BORDEAUX 1 EN DÉCEMBRE 2009. IL ENSEIGNE ACTUELLEMENT À L'ÉCOLE D'INGÉNIEURS ESTIA. SES DOMAINES DE RECHERCHE PORTENT SUR LES TECHNIQUES D'INTERACTION BI-MANUELLES POUR LA PEINTURE 3D APPLIQUÉES À DE GRANDS ESPACES, AINSI QU'UNE APPLICATION À UN BALLET DANSÉ EN RÉALITÉ AUGMENTÉE.



JULIEN CONAN EST INGÉNIEUR DIPLÔMÉ EN 2012 DE L'ÉCOLE D'INGÉNIEURS ESTIA. IL A OBTENU PARALLÈLEMENT LA VALIDATION DU PARCOURS MAÎTRISE DES PROCÉDÉS AUTOMATISÉS (MPA) DE L'ESTIA ET LE "MASTER ROBOTICS AND AUTOMATION (MSC/PGDIP)" DE L'UNIVERSITÉ DE SALFORD. IL A INTÉGRÉ L'ÉQUIPE PEPSS EN SEPTEMBRE 2012 EN TANT QU'INGÉNIEUR DE RECHERCHE.

AXEL DOMENGER, AXEL DOMENGER, EN 2006 IL SORT DIPLÔMÉ D'UNE PREMIÈRE FORMATION D'UN AN EN INFOGRAPHIE 3D À L'ÉCOLE PIVAUT DE NANTES, PUIS EN 2010 D'UNE FORMATION DE TROIS ANS AU SEIN DE L'ÉCOLE ARTFX, SPÉCIALISÉE EN INFOGRAPHIE 3D ET EFFET SPÉCIAUX. C'EST LÀ QU'IL RÉALISERA MERIDIAN EN COLLABORATION AVEC D'AUTRES ÉLÈVES DE L'ÉCOLE. APRÈS PLUSIEURS MISSIONS DANS LE DOMAINE DES EFFETS VISUEL SUR PARIS, EN 2012 IL REJOINT GOLAEM S.A POUR QUI IL RÉALISERA PLUSIEURS DÉMO TECHNIQUES.



LE SCENARIO

PARTIE: 01

IRMA EST SUR SCÈNE IMMOBILE PENDANT QUE LE PUBLIC ENTRE. LA MUSIQUE DÉMARRE AVEC LES PREMIÈRES NOTES DE LA MER DE DEBUSSY MISES EN BOUCLE (DE PLUS EN PLUS FORT) : MICKAËL ENTRE SUR SCÈNE ET ÉQUIPE IRMA DE LA COMBINAISON ET DES GANTS. IRMA ÉQUIPÉE, LA MUSIQUE DÉMARRE. LA PROJECTION SUR L'ÉCRAN EN FOND DE SCÈNE DÉMARRE EN MÊME TEMPS.



LA PREMIÈRE IMAGE QUE L'ON DÉCOUVRE EST UNE PAGE DE CHARGEMENT DU SYSTÈME(1) (1MN) QUI FINIT PAR S'OUVRIR SUR UNE IMAGE VIDÉO DE LA MER.

00:00 01:00

TRANSITION(1). L'IMAGE UNE FOIS ARRIVÉE ELLE SE MAINTIENT SANS CHANGEMENT PENDANT UN MOMENT (3MN) IRMA BOUGE TRÈS LENTEMENT (AU RYTHME(2) DES VAGUES DE LA MER EN VIDÉO(2)) MICKAËL LUI EST DANS UN RAPPORT PLUS DIRECT AVEC LA MUSIQUE ET OCCUPE TOUT L'ESPACE

02:00

MICKAËL S'ARRÊTE BRUSQUEMENT, IRMA PREND LE RELAIS EN SE METTANT EN MOUVEMENT CE QUI RÉVÈLE L'INTERACTION(2) QU'ELLE A, GRÂCE À SON ÉQUIPEMENT, AVEC LA VIDÉO(2). C'EST AU TOUR DE MICKAËL DE BOUGER LENTEMENT. LA VIDÉO SOUS L'IMPULSION DU MOUVEMENT D'IRMA SE MET À PROGRESSIVEMENT SE DÉTÉRIORER ET SE FRAGMENTER(3) EN DIFFÉRENTES REPRÉSENTATIONS DE LA MER. PAR SON MOUVEMENT IRMA FINIT PAR IMMOBILISER(4) LA PROJECTION (EFFET DOROTHY) QUI SE MET À TREMBLER(5) AVANT DE REPARTIR DANS UNE VISION TRÈS ALTÉRÉE NUMÉRIQUEMENT DE LA MER, MAIS QUI GARDE UN RAPPORT(5) AVEC LES MOUVEMENTS D'IRMA TANDIS QUE MICKAËL SE JOINT À ELLE. ILS DANSENT SÉPARÉMENT MAIS DIALOGUENT

03:00 04:00

4300 PAR L'UNISSON DE LEURS MOUVEMENTS AINSI QU'UN JEU DE RETARDS, DE RATTRAPAGES ET DE DÉPASSEMENTS. LA SCÈNE SE TERMINE PAR LA VISION NUMÉRISÉE(3) DE LA MER SOUS LE SOLEIL DE MIDI.

05:52



LE SCENARIO

SCÈNE 1 (8.52MN) :

**MUSIQUE : DE L'AUBE À MIDI SUR LA MER
(PROJECTION DE STYLE ANAGLYPHE AVEC EFFETS « GLITCH »)
UTILISATION DU RÉTROPROJECTEUR :**

**IRMA EST SUR SCÈNE IMMOBILE PENDANT QUE LE PUBLIC ENTRE.
LA MUSIQUE DÉMARRE AVEC LES PREMIÈRES NOTES DE LA MER DE DEBUSSY MISES EN BOUCLE
(DE PLUS EN PLUS FORT) MICKAËL ENTRE SUR SCÈNE ET ÉQUIPE IRMA DE LA COMBINAISON
ET DES GANTS.**

**IRMA ÉQUIPÉE, LA MUSIQUE DÉMARRE. LA PROJECTION SUR L'ÉCRAN EN FOND DE SCÈNE
DÉMARRE EN MÊME TEMPS. LA PREMIÈRE IMAGE QUE L'ON DÉCOUVRE EST UNE PAGE DE
CHARGEMENT DU SYSTÈME (1MN) QUI FINIT PAR S'OUVRIRE SUR UNE IMAGE VIDÉO DE LA MER.
L'IMAGE UNE FOIS ARRIVÉE ELLE SE MAINTIENT SANS CHANGEMENT PENDANT UN MOMENT (3MN)
IRMA BOUGE TRÈS LENTEMENT (AU RYTHME DES VAGUES DE LA MER EN VIDÉO)
MICKAËL LUI EST DANS UN RAPPORT PLUS DIRECT AVEC LA MUSIQUE ET OCCUPE TOUT L'ESPACE.**

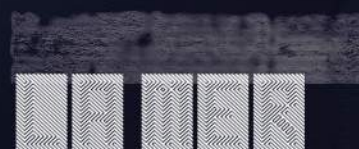
**MICKAËL S'ARRÊTE BRUSQUEMENT, IRMA PREND LE RELAIS EN SE METTANT EN MOUVEMENT
CE QUI RÉVÈLE L'INTERACTION QU'ELLE A, GRÂCE À SON ÉQUIPEMENT, AVEC LA VIDÉO.
C'EST AU TOUR DE MICKAËL DE BOUGER LENTEMENT. LA VIDÉO SOUS L'IMPULSION DU
MOUVEMENT D'IRMA SE MET À PROGRESSIVEMENT SE DÉTÉRIORER ET SE FRAGMENTER
EN DIFFÉRENTES REPRÉSENTATIONS DE LA MER.**

**PAR SON MOUVEMENT IRMA FINIT PAR IMMOBILISER LA PROJECTION (INTERACTION PROJECTION/MUSIQUE)
QUI SE MET À TREMBLER AVANT DE REPARTIR DANS UNE VISION TRÈS ALTÉRÉE
NUMÉRIQUEMENT DE LA MER, MAIS QUI GARDE UN RAPPORT AVEC LES MOUVEMENTS
D'IRMA TANDIS QUE MICKAËL SE JOINT À ELLE. ILS DANSENT SÉPARÉMENT MAIS DIALOGUENT,
PAR L'UNISSON DE LEURS MOUVEMENTS AINSI QU'UN JEU DE RETARDS, DE RATTRAPAGES
ET DE DÉPASSEMENTS.**

LA SCÈNE SE TERMINE PAR LA VISION NUMÉRISÉE DE LA MER SOUS LE SOLEIL DE MIDI.



RECHERCHES GRAPHIQUES



LE SCENARIO

PARTIE: 02



IRMA TOUCHE MICKAËL(6), UN PAS DE DEUX OU LE TOUCHÉ INTERVIENT DÉMARRE. AVEC CE PREMIER CONTACT PAR LE TOUCHÉ ENTRE LES DANSEURS, LA PROJECTION AU SOL S'ADDITIONNE(7) À LA PROJECTION EN FOND DE SCÈNE. LA COMBINAISON DES DEUX PROJECTIONS(7) PROPOSE LA SENSATION D'ÊTRE À LA SURFACE D'UNE MER QUI DEVIENT DE PLUS EN PLUS NUMÉRIQUE(4) ET, DONT LES VAGUES(4) DE PLUS EN PLUS ABSTRAITES S'AGITENT, SOUS L'IMPULSION DU MOUVEMENT D'IRMA, AUTOUR DU COUPLE DE DANSEURS (4MN).

0000

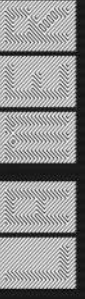
AU SOMMET DE LA MONTÉE MUSICALE L'IMAGE SE FIGE(8) LES DANSEURS S'ARRÊTENT ET AMÈNENT LE PAS DE DEUX VERS LE SOL. L'IMAGE DE LA MER PROPOSÉE PAR LES PROJECTIONS SE FIGE BRUSQUEMENT(8) TANDIS QUE NOTRE ANGLE DE VISION GLISSE SOUS LA SURFACE DE L'IMAGE(9) QUI NOUS ÉTAIT PROPOSÉE. CE CHANGEMENT D'ANGLE PROGRESSIF RÉVÈLE QUE CETTE IMAGE DE LA MER QUE NOUS OBSERVIONS JUSQU'ICI, ÉTAIT EN FAIT DIVISÉE EN DIFFÉRENTS PLANS(9), COMME PEUT L'ÊTRE UN DECOR DE THÉÂTRE(6). TANDIS QUE LE PAS DE DEUX S'ACHÈVE ET QUE LES DANSEURS SE RELÈVENT, LES ABYSES(6) S'INSTALLENT AUTOUR D'EUX. ILS PROFITENT DE CE MOMENT D'INSTALLATION POUR SORTIR, PAR L'AVANT SCÈNE, DU CADRE DÉFINI PAR LES PROJECTIONS.

6:48

D E B U S S Y



3.0 000



LE SCENARIO

SCÈNE 2 (6.26MN) :

MUSIQUE : JEUX DE VAGUES

(PROJECTION DE STYLE POLARISÉ ET ÉVOLUTION DE L'EFFET « GLITCH » VERS UN EFFET « MOSAÏQUE »)
UTILISATION DU RÉTROPROJECTEUR + DU PROJECTEUR FRONTAL :

IRMA TOUCHE MICKAËL, UN PAS DE DEUX OU LE TOUCHÉ INTERVIENT DÉMARRE. AVEC CE PREMIER CONTACT PAR LE TOUCHÉ ENTRE LES DANSEURS, LA PROJECTION AU SOL S'ADDITIONNE À LA PROJECTION EN FOND DE SCÈNE. LA COMBINAISON DES DEUX PROJECTIONS PROPOSE LA SENSATION D'ÊTRE À LA SURFACE D'UNE MER QUI DEVIENT DE PLUS EN PLUS NUMÉRIQUE ET, DONT LES VAGUES DE PLUS EN PLUS ABSTRAITES S'AGITENT, SOUS L'IMPULSION DU MOUVEMENT D'IRMA, AUTOUR DU COUPLE DE DANSEURS (4MN).

AU SOMMET DE LA MONTÉE MUSICALE L'IMAGE SE FIGE, LES DANSEURS S'ARRÊTENT ET AMÈNENT LE PAS DE DEUX VERS LE SOL. L'IMAGE DE LA MER PROPOSÉE PAR LES PROJECTIONS SE FIGE BRUSQUEMENT TANDIS QUE NOTRE ANGLE DE VISION GLISSE SOUS LA SURFACE DE L'IMAGE QUI NOUS ÉTAIT PROPOSÉE.

CE CHANGEMENT D'ANGLE PROGRESSIF RÉVÈLE QUE CETTE IMAGE DE LA MER QUE NOUS OBSERVONS JUSQU'ICI, ÉTAIT EN FAIT DIVISÉE EN DIFFÉRENTS PLANS, COMME PEUT L'ÊTRE UN DÉCOR DE THÉÂTRE. TANDIS QUE LE PAS DE DEUX S'ACHÈVE ET QUE LES DANSEURS SE RELÈVENT, LES ABYSSES S'INSTALLENT AUTOUR D'EUX.

ILS PROFITENT DE CE MOMENT D'INSTALLATION POUR SORTIR, PAR L'AVANT SCÈNE, DU CADRE DÉFINI PAR LES PROJECTIONS.

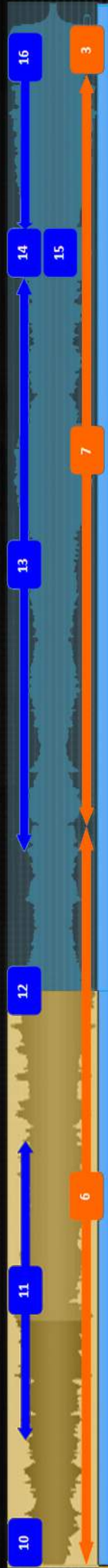


TEXTURES DECORS



LE SCENARIO

PARTIE: 03



IRMA AUX CÔTÉS DE MICKAËL, À L'AVANT SCÈNE, PÉNÈTRE DANS L'ESPACE DÉFINI PAR LES PROJECTIONS CE QUI A POUR EFFET DE FAIRE APPARAÎTRE SON AVATAR (INTERACTION DIRECTE) SUR L'ÉCRAN DE FOND DE SCÈNE. IRMA SE MET À DANSER EN JOUANT AVEC SON AVATAR, TANDIS QUE MICKAËL RESTE IMMOBILE À LA REGARDER, MAIS DE TEMPS EN TEMPS IL INTERVIENT POUR LA RAMENER HORS CADRE (3MN)

0:00

IRMA FINIT PAR SE RAPPROCHER DE L'ÉCRAN DU FOND, POUR TENTER DE TOUCHER SON AVATAR. AU MOMENT OÙ ELLE TOUCHE L'ÉCRAN, L'IMAGE DE L'AVATAR SE FIGE COMME IRMA PUIS INDÉPENDamment D'ELLE SE MET À REPREDRE LA CHORÉGRAPHIE EN DISPARAISANT PROGRESSIVEMENT (FIN DE L'INTERACTION DIRECTE DÉBUT D'UNE SÉQUENCE PRÈS ENREGISTRÉE). MICKAËL S'APPROCHE D'IRMA, RESTÉE FACE À L'ÉCRAN, POUR ATTRAPER SES BRAS ET LA REMETTRE EN MOUVEMENT. EN SE REMETTANT EN MOUVEMENT, SOUS L'IMPULSION DE MICKAËL, IRMA FAIT APPARAÎTRE PAR LE MOUVEMENT DE SES MAINS DES LIGNES DE COULEURS QUI PAR ACCUMULATION SCULPTENT L'ESPACE JUSQU'À SATURATION. AU PIC DE CETTE SATURATION, L'AVATAR RÉAPPARAÎT TANDIS QU'IRMA SORT PROGRESSIVEMENT DE L'ESPACE DE PROJECTION, EN Y LAISSANT MICKAËL. TANDIS QU'IRMA RECULE JUSQU'À SE RETROUVER AU MILIEU DU PUBLIC L'AVATAR AVANCE EN GRANDISSANT. PLUS IL AVANCE, PLUS L'IMAGE DE SON CORPS GRANDIT PAR EFFET DE ZOOM. REMPLIT L'ESPACE JUSQU'À LE COMBLER COMPLÈTEMENT ET, RÉVÉLER QUE SON CORPS CONTIENT L'IMAGE DE LA MER SOUS LE SOLEIL DE MIDI, QUI NOUS AVAIT ÉTÉ PRÉSENTÉ AU DÉBUT DU BALLET.

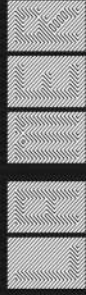
8:00

4:00

D E B U S S Y



3.0 000



LE SCENARIO

SCÈNES 3 (8.03MN) :

MUSIQUE : DIALOGUES DU VENT ET DE LA MER
(PROJECTION DE STYLE POLARISÉ + INTERACTION AVEC AVATAR ET SCULPTURE NUMÉRIQUE 3D)
UTILISATION DU RÉTROPROJECTEUR + PROJECTEUR FRONTAL :

IRMA AUX CÔTÉS DE MICKAËL, À L'AVANT SCÈNE, PÉNÈTRE DANS L'ESPACE DÉFINI PAR LES PROJECTIONS CE QUI A POUR EFFET DE FAIRE APPARAÎTRE SON AVATAR (INTERACTION DIRECTE) SUR L'ÉCRAN DE FOND DE SCÈNE. IRMA SE MET À DANSER EN JOUANT AVEC SON AVATAR, TANDIS QUE MICKAËL RESTE IMMOBILE À LA REGARDER, MAIS DE TEMPS EN TEMPS IL INTERVIENT POUR LA RAMENER HORS CADRE (3MN).

IRMA FINIT PAR SE RAPPROCHER DE L'ÉCRAN DU FOND, POUR TENTER DE TOUCHER SON AVATAR. AU MOMENT OÙ ELLE TOUCHE L'ÉCRAN, L'IMAGE DE L'AVATAR SE FIGE COMME IRMA PUIS INDÉPENDAMMENT D'ELLE SE MET À REPRENDRE LA CHORÉGRAPHIE EN DISPARAISANT PROGRESSIVEMENT (FIN DE L'INTERACTION DIRECTE DÉBUT D'UNE SÉQUENCE PRÉS ENREGISTRÉE).

MICKAËL S'APPROCHE D'IRMA, RESTÉE FACE À L'ÉCRAN, POUR ATTRAPER SES BRAS ET LA REMETTRE EN MOUVEMENT. EN SE REMETTANT EN MOUVEMENT, SOUS L'IMPULSION DE MICKAËL, IRMA FAIT APPARAÎTRE PAR LE MOUVEMENT DE SES MAINS DES LIGNES DE COULEURS, QUI PAR ACCUMULATION SCULPTENT L'ESPACE JUSQU'À SATURATION.

AU PIC DE CETTE SATURATION, L'AVATAR RÉAPPARAÎT, TANDIS QU'IRMA SORT PROGRESSIVEMENT DE L'ESPACE DE PROJECTION, EN Y LAISSANT MICKAËL. TANDIS QU'IRMA RECOULE JUSQU'À SE RETROUVER AU MILIEU DU PUBLIC L'AVATAR AVANCE EN GRANDISSANT. PLUS IL AVANCE, PLUS L'IMAGE DE SON CORPS GRANDIT PAR EFFET DE ZOOM, REMPLIT L'ESPACE JUSQU'À LE COMBLER COMPLÈTEMENT ET, RÉVÉLER QUE SON CORPS CONTIENT L'IMAGE DE LA MER SOUS LE SOLEIL DE MIDI, QUI NOUS AVAIT ÉTÉ PRÉSENTÉ AU DÉBUT DU BALLET.



RECHERCHES TEXTURES AVATAR





D E B U S S Y



3.0 000



CONTACTS

MALANDAIN BALLET BIARRITZ

CARINE LABORDE: DÉVELOPPEMENT TRANSFRONTALIER

C.LABORDE@MALANDAINBALLET.COM

GEORGES TRAN DU PHUOC: MÉCÉNAT

G.TRAN@MALANDAINBALLET.COM

YVES KORDIAN: DIRECTEUR

Y.KORDIAN@MALANDAINBALLET.COM

LE LABO DE RECHERCHES CHORÉGRAPHIQUES SANS FRONTIÈRES (MBB)

GAEL DOMENGER: CHORÉGRAPHE

G.DOMENGER@MALANDAINBALLET.COM

ESTIA

ALEXIS CLAY: COORDINATEUR

A.CLAY@ESTIA.FR

JULIEN CONAN: DÉVELOPPEUR

J.CONAN@NET.ESTIA.FR

AXEL DOMENGER: GRAPHISTE

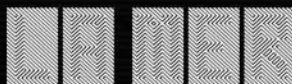
ADOMENGER@GMAIL.COM
WWW.CARGOCOLLECTIVE.COM/ADOMENGER

PHOTOGRAPHIE

JOHAN MORIN: PHOTOGRAPHE

CONTACT@JOHANMORIN.COM





PROJET SOUTENU DANS LE CADRE DE LA FABRIQUE BNSA-RÉGION AQUITAINE