

ANGÉLINA VERSCHUEREN
B3 SCÉNOGRAPHIE

SHELLS INSTRUMENT POUR « JOUER DES IMAGES » CONTRÔLEUR MIDI / OSC POUR VJING

intégrant des capteurs pour amener plus de sensibilité, de personnalité et corporalité qu'une console midi classique. Il s'agit de ramener du mouvement humain et de la danse qui permettent leur traduction visible dans l'interaction avec les visuels.

But : création de l'instrument et de l'interface.

Le VJ est un video jockey, comme le DJ avec la musique, il joue des visuels en live : l'acte de vjing est celui du mixage d'images, récupérées à l'origine, mais elles peuvent aussi être créées par lui-elle, pour agrémenter un concert ou un set. Souvent, il manipule les images à l'aide d'un logiciel spécifique comme Resolume et d'une console midi.



RÉFÉRENCES VISUELLES

DAVID CRONENBERG

eXistenZ, 1999.

Stephan Dupuis, Special Makeup Designer and Creature Designer. Jim Isaac, Visual and Special Effects Supervisor.



MetaFlesh Game-Pod (prop).

Composite silicone, mixed media, hidden metal components, 20 x 16 x 8cm, David Cronenberg Collection, TIFF Film Reference Library.



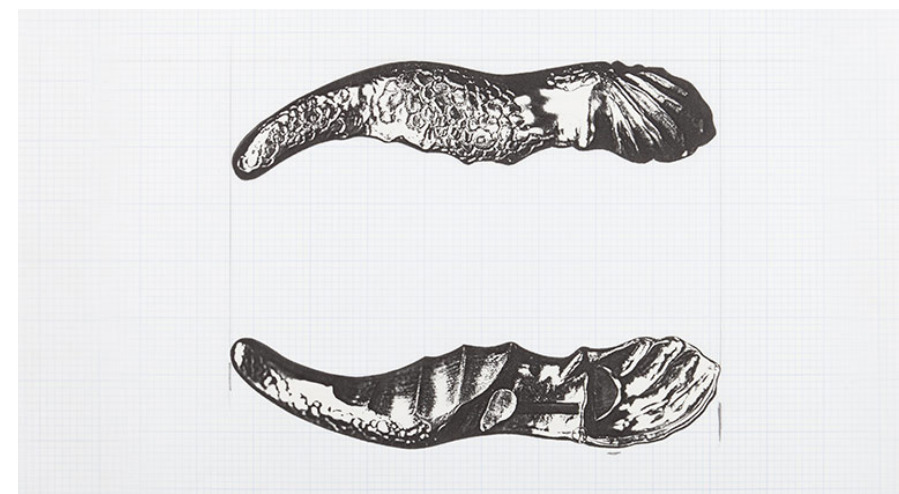
Moulded silicone with painted surface, hidden metal components, wires, 6 x 22 x 19cm, David Cronenberg Collection, TIFF Film Reference Library.

Dead Ringers, 1988.

Peter Grundy, First Assistant Art Director. Alicia Keywan, Supervising Art Director.



Instruments for operating on mutant women (props). Cheryl Camack Grundy, Sculptor. David Didur, Fabricator. Burlap, cast steel. David Cronenberg Collection, TIFF Film Reference Library.

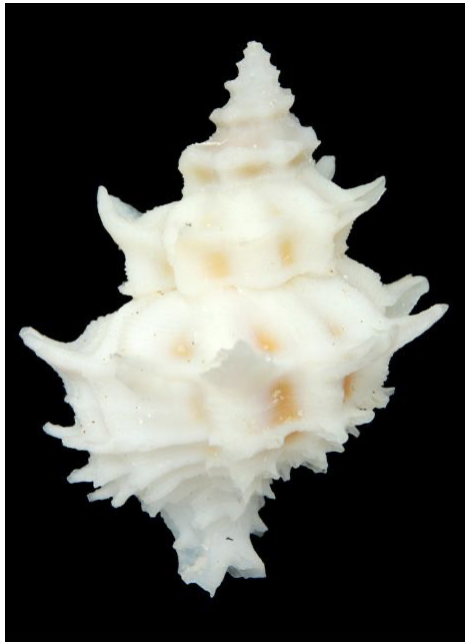


Collage to create prop drawing Instrument for Operating on Mutant Women. Peter Grundy, First Assistant Art Director

BAGUETTES DE MAGICAL GIRLS
OJAMAJO DOREMI
ET PRODUITS DÉRIVÉS BANDAI



COQUILLAGES



RÉFÉRENCES VJ

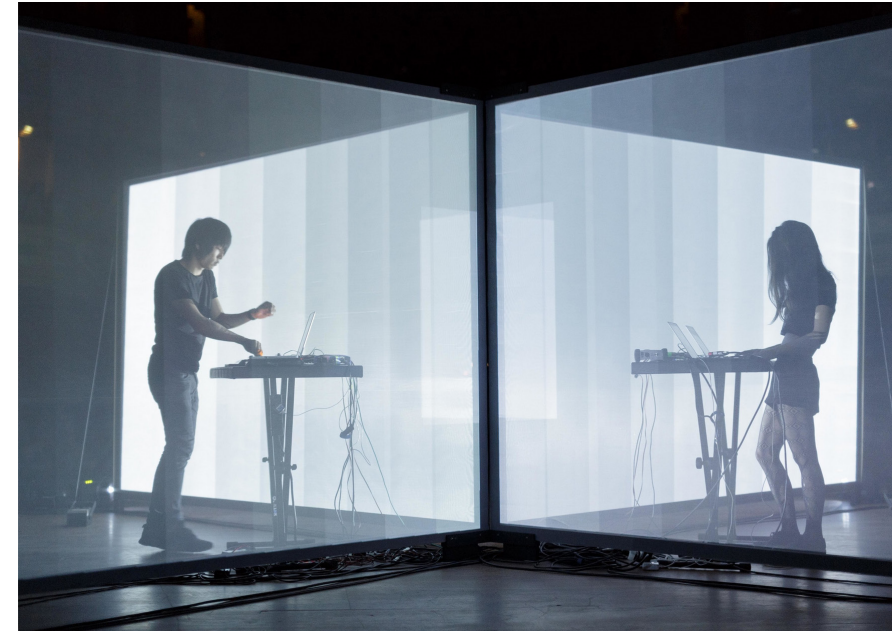
JOSHUA CATALANO 'MI COME FROM JAMAICA' POUR MÔME, FESTIVAL MOTION MOTION, NANTES 2019

Le motion designer Joshua Catalano s'associe à la figure de l'électro nantaise Môme pour un live visuel et musical unique. L'univers visuel, créé grâce à un moteur de jeu vidéo 3D, permet de se déplacer dans un environnement qui invite au voyage.



NONOTAK, 'SHIRO'

Point d'orgue de leurs recherches formelles, le duo Nonotak présente l'installation Shiro qui joue sur la verticalité, la matière-lumière, un jeu acid-pop digital fascinant comme incisif, à la composition musicale radicale et millimétrée.



ALFONSUS PRATAMA



OBJECTIFS qui correspondent à un premier prototype :

BUT

Prototypage de cette chaîne Action du VJ – Interaction avec le visuel – Diffusion.
Manipuler des meshes 3D simples avec un objet contenant des capteurs.

OBJET (hardware)

Objet en impression 3D. Dans la forme de l'objet, il y a une notion entre l'organique et le technologique, l'accessoire «magique» ou le jouet.

Les manipulations doivent créer des interactions intéressantes dans le lien action-objet, qui permettrait de percevoir la personnalité du VJ comme on peut la ressentir lorsqu'un musicien joue de son instrument.

INTERFACE (software)

Code, interaction, interface.

Logiciel choisi : Unreal Engine.

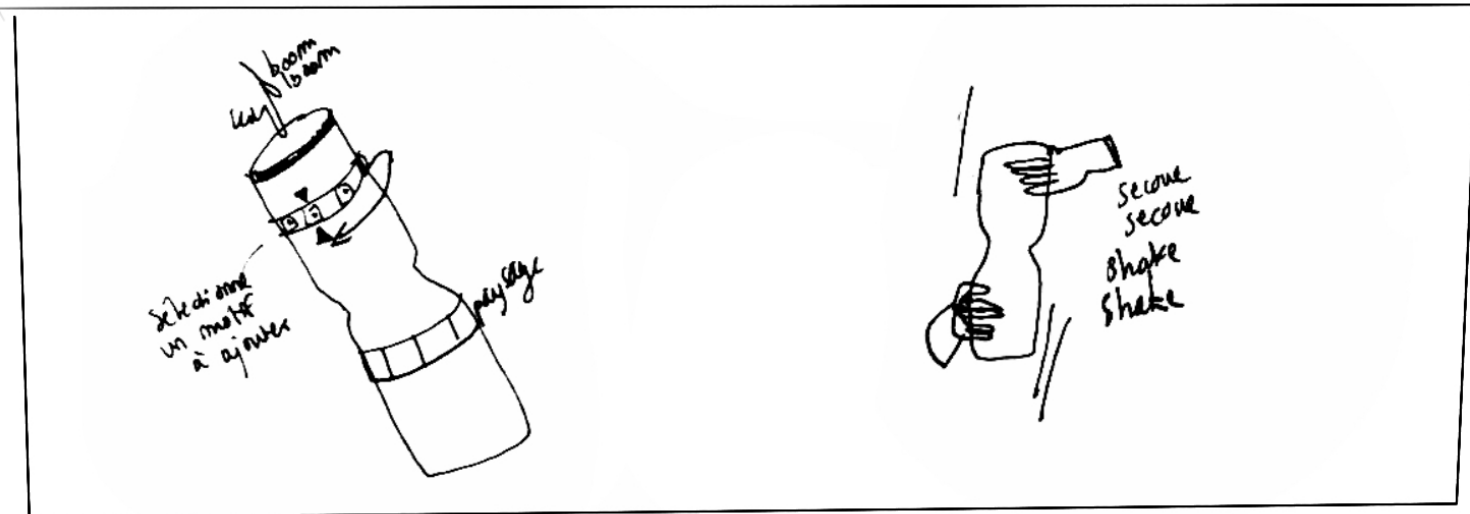
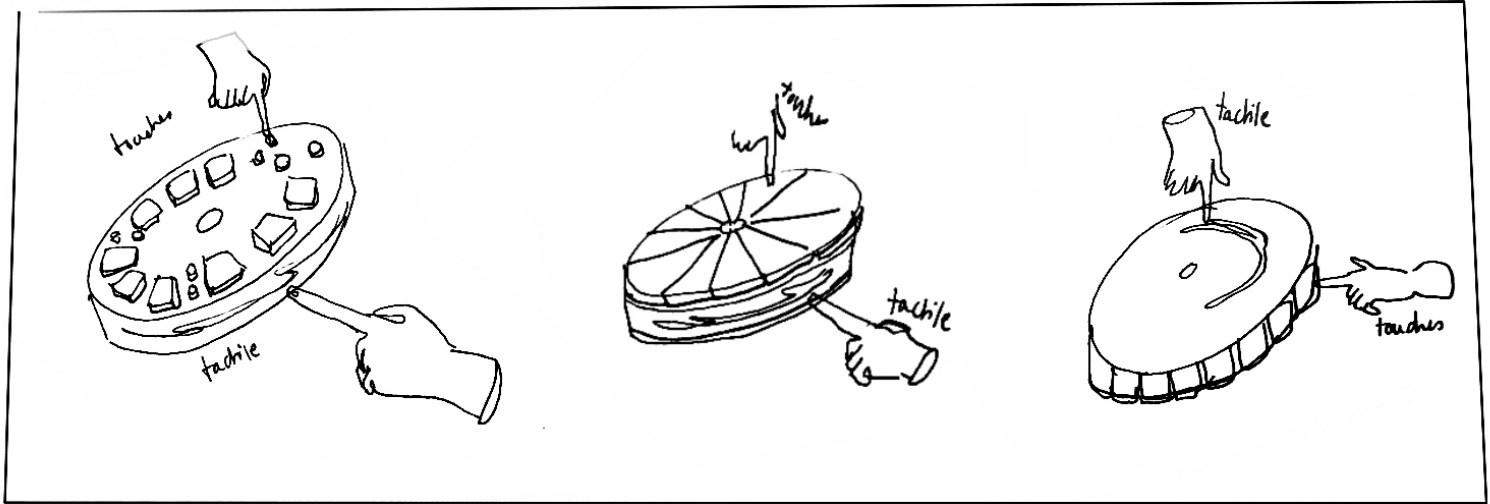
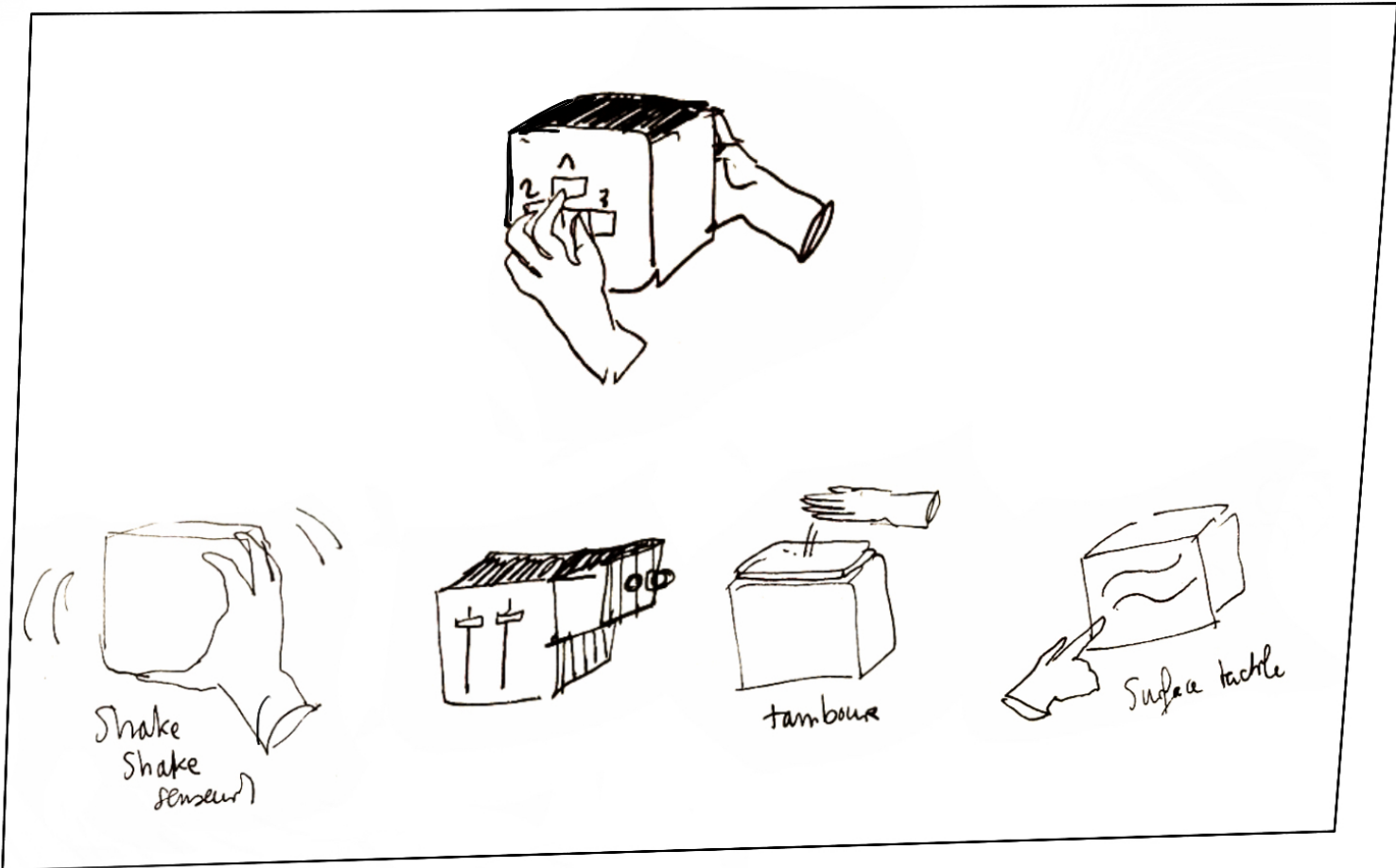
Unreal Engine de Epic Games est à l'origine un moteur de jeux vidéo, mais il est aussi utilisé dans l'industrie du spectacle et du concert, pour la création et la gestion de shows, pour l'intégration live d'artistes à des décors graphiques, ou le contrôle des lumières, par exemple.

Création d'une interface qui permettrait davantage de flexibilité qu'utiliser un logiciel classique comme Isadora ou Resolume. Unreal Engine permettra ensuite d'aller plus loin, d'étendre les possibilités en bénéficiant de ses fonctionnalités de création de monde et d'interactivité. Il est choisi pour cette possibilité de liberté dans la création, car il fonctionne avec des nodes et du code, et pour sa puissance dans la gestion de la 3D.

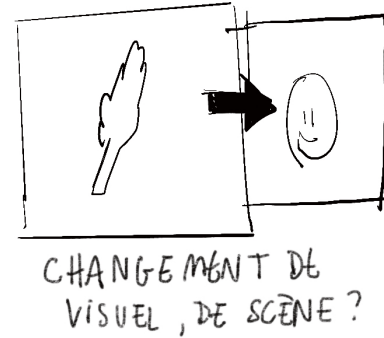
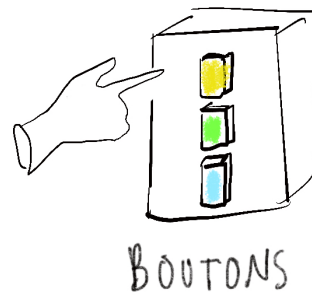
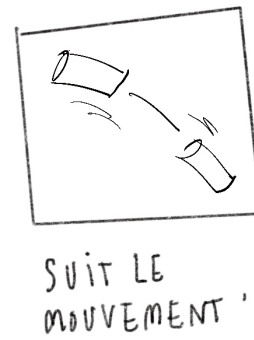
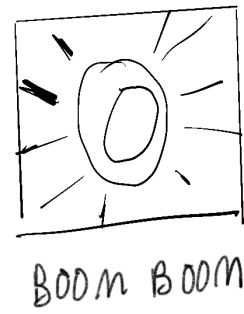
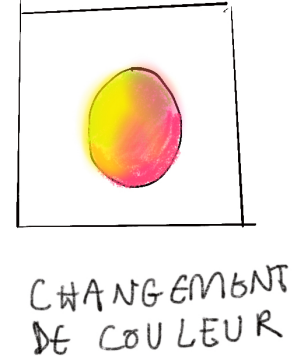
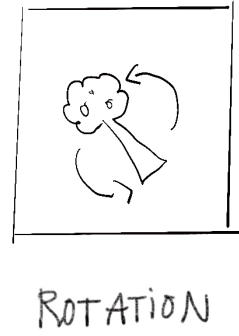
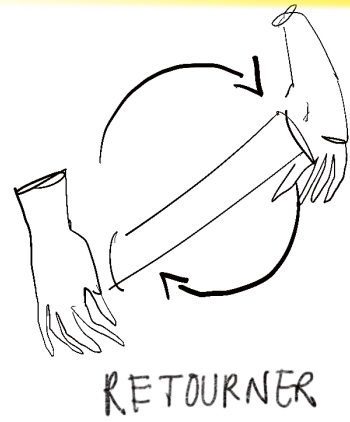
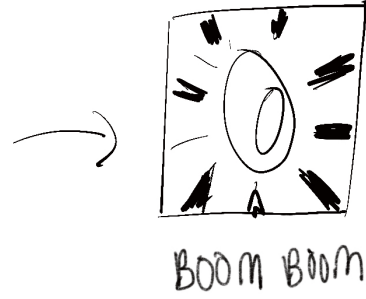
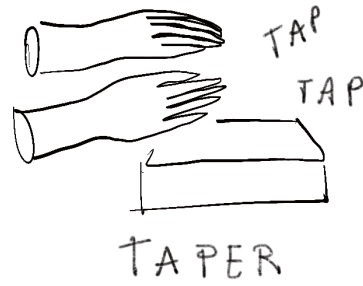
Diffusion : sur un autre écran ou un projecteur, en accompagnement de musique.

Premiers essais : Manette de wii – plus tard peut-être, arduino. Connexion OSC à l'ordinateur.

PREMIERS CROQUIS



TYPE D'INTERACTIONS



MESH 3D SIMPLE + FOND

