

LUMINOThÉRAPIE 2014

2014-05-06

BOUGE MONTRÉAL!

CONCURRENT 007PB

BOUGE MONTRÉAL!

BOUGE MONTRÉAL est une expérience interactive incitant les citoyens de la métropole à bouger pour donner vie à une ville virtuelle créée à l'image de Montréal.

UN GRAND FAISEUR...

À tour de rôle, les gens pourront se présenter devant une borne équipée d'un système de détection de mouvements (Microsoft Kinect 2) afin de bouger pour donner vie à un quartier virtuel à l'image d'un grand axe de Montréal (3 à 5 quartiers en alternance). L'heureux participant pourra sauter, danser et ainsi voir tous ses mouvements reproduits sur une silhouette affichée à l'écran en temps réel. Un mouvement de bras lancera des ondes directionnelles qui feront passer les édifices de sombres et gris à lumineux et colorés. Un saut créera une onde de choc faisant pousser des plantes sur la terre. Tourner sur soi-même créera un tourbillon de couleurs. Finalement, une musique électronique variera en intensité selon la fréquence des mouvements de la personne qui interagira avec la projection.



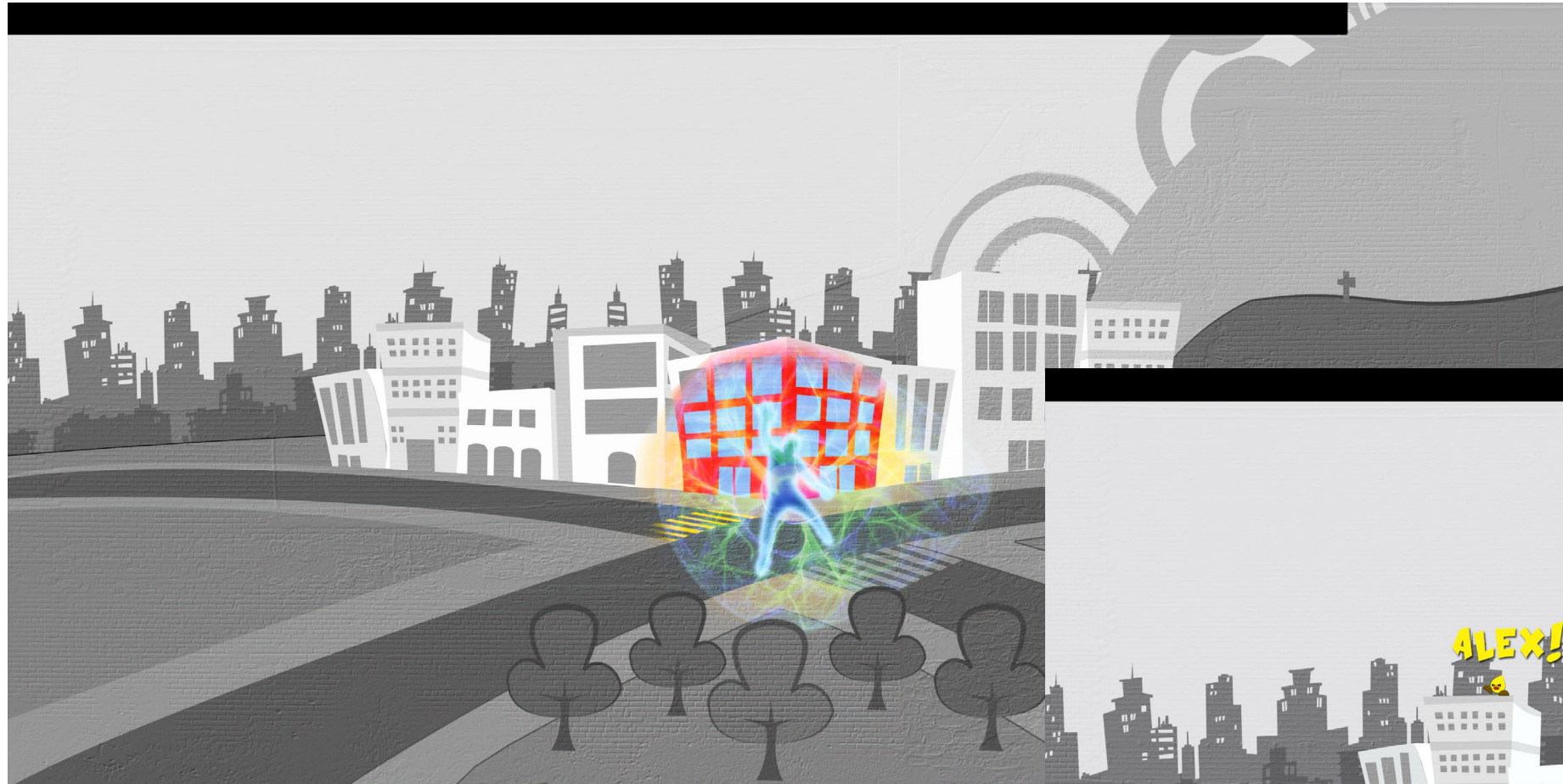
...ET DE PETITS FAISEURS

Dans l'expérience BOUGE MONTRÉAL, il n'y a pas qu'un seul intervenant! Les gens présents autour de l'écran pourront, à l'aide d'une application sur leur téléphone intelligent, choisir un petit avatar qui viendra ajouter de la vie supplémentaire à l'imagerie 3D affichée à l'écran. Par exemple, une personne aillant choisi un petit personnage rose bien sympathique pourra ajouter des oiseaux dans le ciel à l'aide d'un cerf volant. Un autre pourra faire avancer un personnage en vélo qui étendra sur son passage de plus en plus de couleurs vives. Plus la personne agitera son téléphone, plus l'effet sera intense et coloré. Bref, plus on bouge, plus il y aura de vie!

Une expérience interactive à la hauteur de Montréal: Une ville à la fine pointe de la technologie, une ville pleine de vie, une ville qui BOUGE!

LES ABORDS DU MÉTRO ST-LAURENT

Grâce à l'utilisation d'une toute nouvelle technologie en matière de capture de mouvements, soit la deuxième version de la Kinect de Microsoft, les gens pourront bouger et voir leurs mouvements créer de la vie dans un univers virtuel super coloré!



L'acteur principal se placera à environ 1 mètre d'une borne interactive et verra ses mouvements répliqués sur une silhouette colorée à l'écran. Chaque mouvement aura un impact sur les couleurs de l'environnement.

Jusqu'à 10 autres spectateurs pourront interagir avec l'univers virtuel en se connectant avec leur téléphone mobile. Ceux-ci choisiront un personnage et pourront ensuite colorer l'environnement en agitant leur téléphone.



Sur cette façade, on verra des silhouettes de jeunes pratiquant le hockey dans la rue. Les silhouettes porteront à leur dos des numéros de joueurs d'origine Montréalaise. Cette séquence se déroulera l'hiver.



LE PAVILLON PRÉSIDENT-KENNEDY DE L'UQAM

Sur cette façade, des silhouettes animées feront du parcours. À chaque contact avec un édifice, celui-ci gagnera des couleurs. Chaque édifice illuminé sera inspiré d'un établissement réel de la ville de Montréal.

