



AGORA

Interaction collaborative

L'interactivité est écrite avec un parti pris causal, afin d'investir étroitement le corps du visiteur, et de créer un lien immédiat, fort, instrumental, entre celui-ci et l'installation. Les sources lumineuses et sonores, les capteurs optiques et les unités de calcul sont distantes et recourent, pour la proposition sonore, à des canons directifs, qui permettent de créer et de localiser un champ acoustique à distance.



MAIL

Interaction indépendante

Le principe interactif s'appuie sur un suivi temps réel des visiteurs, permettant à ceux-ci de contrôler l'installation par leurs mouvements. En certains lieux choisis, les visiteurs actionnent, contrôlent par leur corps des robots invisibles dont le rôle est de produire des propositions sonores et lumineuses : les passants deviennent alors les chefs d'orchestre d'une scène interactive immersive, une œuvre musicale ouverte, formée de bruits naturels et de vents telluriques, un rite sacré.

