

*Op·tik*

*fig. 1*

*202SA*

# *Op·tik* • *Le projet*

fig. 1

*Sous la thématique de l'illusion, vivez un parcours intrigant.*

Sur les édifices, les lignes et les formes en harmonie avec la structure architecturale dansent sur un rythme électro-acoustique pour offrir une expérience visuelle plus grande que nature. Surprenantes et captivantes, les vidéoprojections explorent les caprices de l'œil à travers l'anamorphose, la géométrie tronquée, le surréalisme, le zootrope, un jeu de « trouvez l'erreur architecturale », et autres énigmes optiques. Chaque façade affiche une thématique différente, dont la signature visuelle relie à l'univers unique d'*Op·tik*. Le spectacle active l'esprit d'analyse du spectateur qui se trouve en quête de réponses face à ses tableaux irréels.

L'esthétique antique s'inspire des lumières et des pionniers du cinéma comme Georges Méliès avec le trucage cinématographique pour nous rappeler cette époque où les jeux optiques fascinaient et créaient une nouvelle forme de divertissement. L'expérience ressemblant à une foire offre un trajet d'exploration qui peut se faire de façon aléatoire.

## *Projet interactif*

Revivez le plaisir de la cour de récréation avec un module interactif reliant des ballons-poire à une projection. La vitesse et le sens de rotation du ballon contrôlent la projection pour permettre aux spectateurs de donner vie aux images. Les jeux sont inspirés des huit autres thèmes exploités sur les façades et ils peuvent se jouer seul ou en groupe en offrant une expérience différente pour chacun des cas.

Techniquement, il y a un dispositif physique composé de six modules autoportants, chacun muni d'un ballon-poire. Ils sont à hauteur variable pour accommoder petits et grands en plus d'être indépendants visuellement. En effet, chaque module se rattache à un élément de la projection. Le processus d'activation est simple et intuitif. Les matériaux et composants sont adaptés de modules de jeux déjà existants.

## *Musicalement parlant*

Selon les tableaux, la musique est électro-acoustique, classique ou rock, dans laquelle on retrouve toujours les mêmes éléments sonores. Que ce soit avec une mélodie reprise à plusieurs sautes, un instrument récurant ou un son caractéristique, chaque projection unique fait partie d'un tout. S'ajoute à cela des ponctuations de design sonore et de bruitage qui viennent soutenir des actions précises. Le tout sera concocté par l'équipe de XS - la petite boîte à musique.



# *Op.tik* • Station interactive

fig. 1



Lorsqu'un spectateur joue avec le ballon-poire, le trajet des images est influencé ou encore les images disparaissent comme le jeu du « stand de tir » des foires. Une fois vis-à-vis le poulet, vous frappez un coup pour le faire tomber tout en voyant le trajet de votre balle virtuelle. Vous pouvez ainsi lancer des défis à vos amis !

Zootrope : la projection est composée d'autant de bandes qu'il y a de module. Non activée, celle-ci représente une série de sujets répétés verticalement. Lorsque le ballon est manipulé, la rotation et la vitesse de celui-ci permettent aux images de défiler et de révéler le mouvement de l'animation. Créez votre propre cinéma !



# *Op·tik* • *Le Théâtre Maisonneuve*

fig. 1



- Chacune des bandes verticales est animée à la manière d'un zootrope



# *Op·tik* • *Le pavillon Président-Kennedy (UQAM)*

fig. 1



- Défiant la logique de la perspective, ce visuel est inspiré des univers trompe-l'œil d'Escher