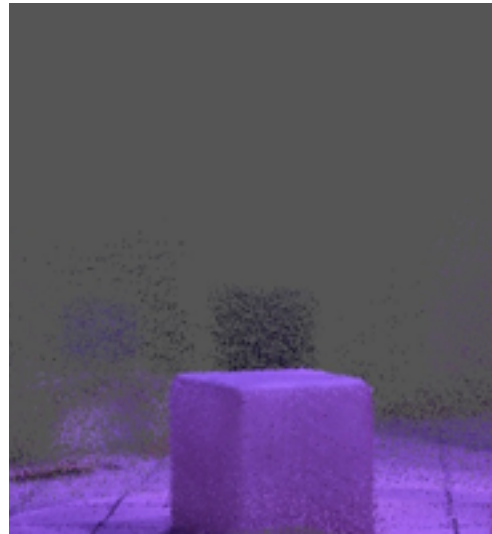


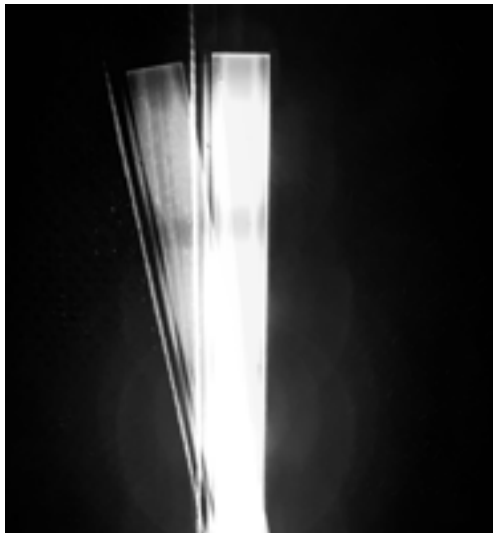
IMAGES



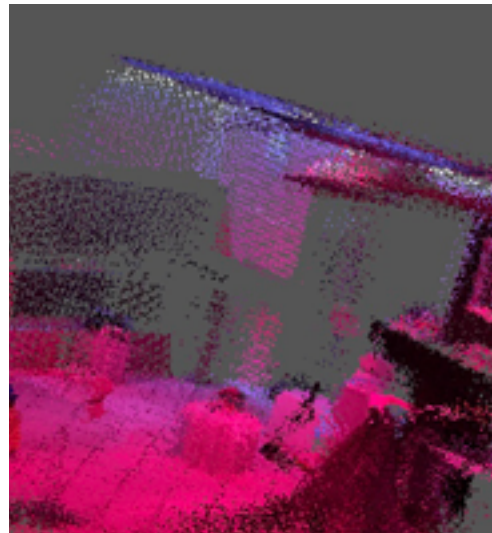
(1)



(2)



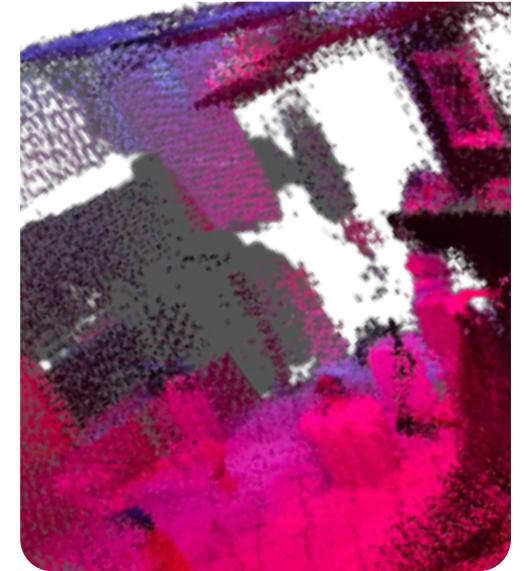
(3)



(4)

(1) Grogui Experience - St Jean de Maurienne le 2/01/21
(2) Cube Expérience - St Jean de Maurienne le 2/01/21

(3) Luminaire Expérience - St Jean de Maurienne
(4) Lidar Spaces Expérience Immersive sur SketchFab



LA VILLE LA NUIT
Observation(s)
+ Analyse

Mar 19
Jan
Lun 22
Fev

Dans le cadre
du cours Web
et Multimédia --
Emery Jordan

<https://bit.ly/3bq7Spq>

SOUERES ANTHONY

OBSERVATION(S)

Pour répondre à l'appel à projet de la ville de Chambéry : **La ville la nuit**, dans le cadre de **la nuit dé /confiné**, j'ai décidé d'observer les usages de la technologie Lidar sur l'interaction d'objet dans l'espace.

TERRAIN DE RECHERCHE

Afin d'effectuer cette expérience de captation de la lumière dans un espace, j'ai choisi un night bar comme source de lumière grâce au terrain qu'il propose avec de nombreuses installations telle que des néons blancs, des leds et un contraste intéressant.

Le terrain se situe dans la ville de Saint Jean de Maurienne c'est un lieu un espace, je choisi ce terrain pour ses divers variantes de lumière qui forme ce que l'on peu définir comme le bruit de l'image.

La méthode d'observation est non participante, et sera alors non structuré pour avoir une expérience du terrain plus immersif et moins contraignante permettant l'inspiration du moment.

J'espère pouvoir relever divers variantes de spectre de lumières dans la ville grâce à des dispositifs numériques tout en ayant la contrainte du confinement actuel.

MÉTHODE DE CAPTATION

Le Matériel se composera d'un iPhone 12 Pro Max afin de capter au mieux la lumière dans la nuit grâce à son Grand-angle avec ouverture $f/1,6$ captant 27 % de lumière en plus en utilisant l'application Spectre et Polycam cela me paraît pertinent de par les fonctionnalités proposés par ses 2 Apps.

En premier lieux j'ai réalisé à l'aide de l'application Spectre le Luminaire expérience en noir et blanc avec un contraste très élevé Tandis que dans un second temps j'ai utilisé l'application Polycam pour capter la répartition de la lumière à l'aide de la technologie LiDar dans un espace modulable ce qui a donnée aux trois autres expériences.

Lien du drive:
<https://bit.ly/3bq7Spq>

ANALYSE

Dans le cadre de cette expérience de captation de la lumière au travers un espace, j'ai décidé d'analyser un des différents usages de la technologie Lidar sur l'interaction d'objet dans un espace défini.

Tout d'abord on peut dire que le terrain choisi est une hétérotopie car il est hérité d'un lieu réel qui est un bar où l'on peut le situé sur une carte. Grâce a la technologie LIDAR je transforme cette espace en imaginaire que l'on peu modelé voir modélisé à l'aide de point visible qui crée un espace dans un espace je cherche à emboîter un corps dans cette espace confondant l'imaginaire et le réel. À travers cette espace on peut questionner le corps dans l'univers composé d'atome qui nous entour. On peut aussi questionner l'identité par l'habitat virtuel ou réel. Ce qui est intéressant avec cette experience est qu'elle peut faire références a plusieurs artistes dans la méthode de captation d'une source lumineuse.

NOTION

Les frontières du réel au travers de l'hétérotopie virtuel.

Le corps comme interaction de l'espace entre réel et virtuel.

ARTICULATION OEUVRES

Avant toute chose il faut définir ce qu'est le pointillisme est un mouvement artistique de la peinture et une technique picturale qui utilise de petites zones de couleur juxtaposées plutôt que des mélanges de pâtes colorées.

Achille Laugé (1861-1944), La Place d'Alet-les-Bains, 1923, huile sur toile, 46 x 55 cm.

La Tour Eiffel est un tableau réalisé par le peintre Georges Seurat en 1889 il est exposé à Fine Arts Museums of San Francisco, ses dimensions sont de 24 x 15 cm