

REAL-TIME INTERACTION

LABYRINTH OF TIME

FUN AND CREATIVE INTERACTIVE INSTALLATION

SCREEN OR VIDEOPROJECTION
MUSEUM OR INDIVIDUAL

Extracts - freeze frame

Contact

Stéphane de Gérando
sdegerando@gmail.com

LDT interaction 1

Fun and creative interactive installation,
augmented reality, audience hand-face remote control

Installation interactive ludique et créative,
réalité augmentée, contrôle à distance mains-visage du public



The objective, to invent the music of the Labyrinth through the control of the hands and the face.

Your image appears on the screen with 11 translucent objects floating in front of you at the bottom of the screen. A virtual star helmet marks and automatically surrounds your head. Thanks to the movement of the hands, you mix 11 sound tracks represented by these 11 objects. In addition to the position of the hands, the facial movements symbolized by the movements and colors of the star helmet control the real-time transformations of the sounds - lateral and horizontal movement of the mouth and head, positioning of the eyebrows.

Movement of hands and head

Slowly turn your head to the left, the music gradually slows down.

Slowly turn your head to the right, the music is accelerated.

Lift your head very slowly, the music gradually becomes more and more acute (filtering).

Slowly open your mouth, the music "sounds": reverberation.

A plus: the movement of the eyebrows changes the color of the star and the central sphere.

Hand movements

11 rectangles at the bottom of the screen = 11 different music extracted from the Labyrinth of time.

The more you move a rectangle to the top of the screen with your hand, the louder the corresponding music (mixing of the 11 tracks).

L'objectif, inventer la musique du Labyrinthe via le contrôle des mains et du visage.

Votre image apparaît sur l'écran avec 11 objets translucides qui flottent devant vous en bas de l'écran. Un casque virtuel en étoile repère et entoure automatiquement votre tête. Grâce au mouvement des mains, vous mixez 11 pistes sonores représentées par ces 11 objets. Outre la position des mains, les mouvements faciaux symbolisés par les mouvements et les couleurs du casque en étoile contrôlent les transformations temps réel des sons - mouvement latéral et horizontal de la bouche et de la tête, positionnement des sourcilles.

Mouvement des mains et de la tête

Tourner lentement votre tête sur la gauche, la musique ralentit progressivement.

Tourner lentement votre tête sur la droite, la musique est accélérée.

Lever très lentement votre tête, la musique devient progressivement de plus en plus aiguë (filtrage).

Ouvrez lentement votre bouche, la musique « résonne » : réverbération.

Un plus : le mouvement des sourcils change la couleur de l'étoile et de la sphère centrale.

Mouvements des mains

11 rectangles en bas de l'écran = 11 musiques différentes extraites du Labyrinthe du temps.

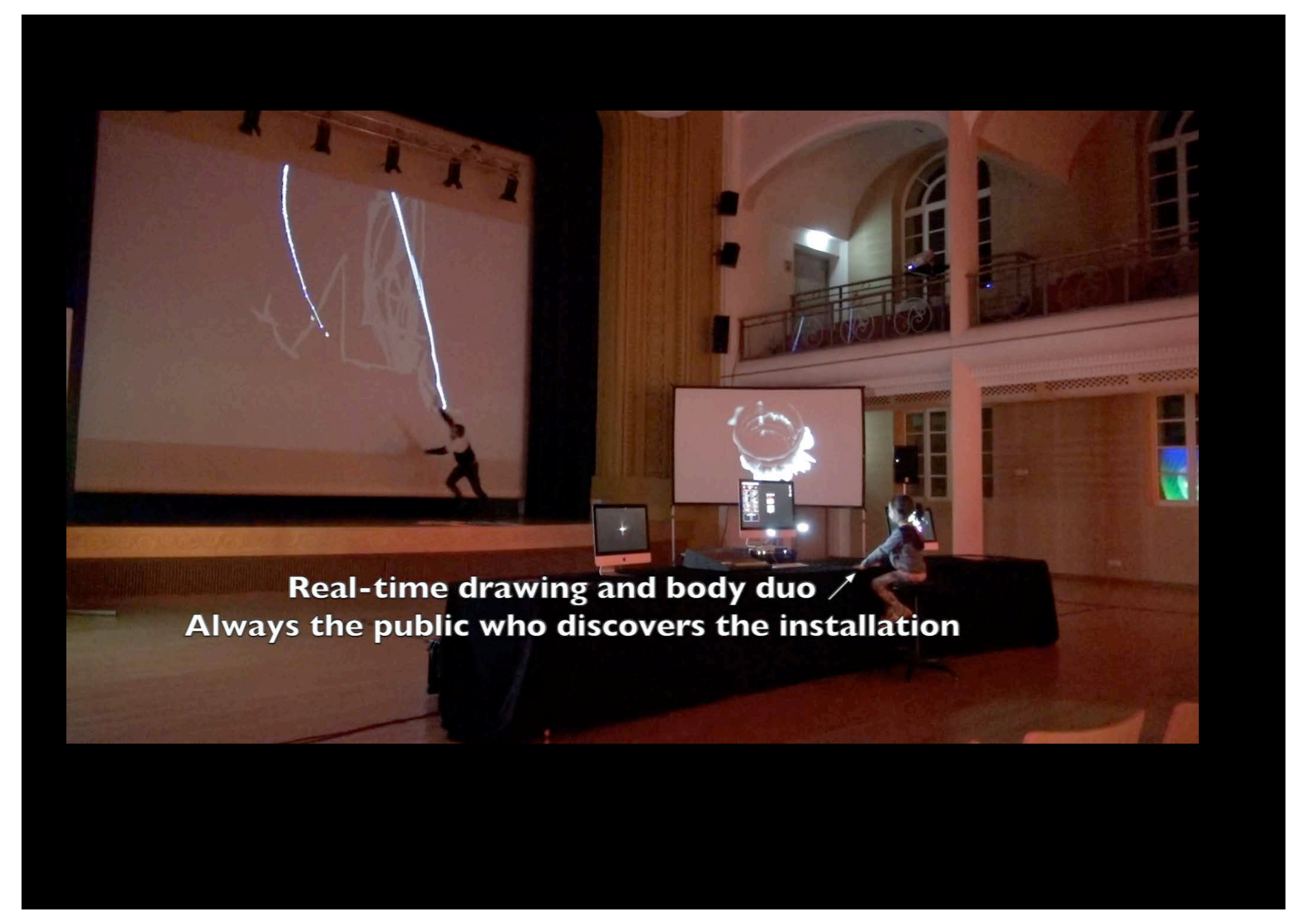
Plus vous montez un rectangle vers le haut de l'écran avec votre main, plus la musique correspondante devient forte (mixage des 11 pistes).

LDT interaction 2

« Duo curved dance »

An audience begins to dance, creating imaginary curves with their bodies,
another audience responds by drawing curves in real time on the big screen.

Un public se met à danser en créant avec son corps des courbes imaginaires,
un autre public lui répond en dessinant en temps réel des courbes sur grand écran.



Real-time drawing and body duo ↗
Always the public who discovers the installation

LDT interaction 3

« Quadrature »

Via the computer screen, the public invents moving visual and sound tables in real time taken from the satellites of the Labyrinth - Boreal, Homometric attractor and Floating planet, Plisse, Remember.

Via l'écran de l'ordinateur, le public invente en temps réel des tableaux mouvants visuels et sonores tirés des satellites du Labyrinthe - Boréal, Homometric attractor et Planète flottante, Plisse, Remember.



LDT interaction 4

3 pictures chosen by the public

3 tableaux au choix du public

"Collapse - suspension"

500 colored spheres collapse, passing from noise to silence. Then the public projects one by one the colored spheres which collide in a space in quasi suspension before the fall. Each sphere represents a partial of an inharmonic timbre, mutation of an original noise towards a melody-timbre.

"Particles hand"

Density and size of a cloud controlled remotely by hand.

" Will-o'-the-wisp "

Clap your hands and watch the movement of the wisp ... Create a rhythmic sequence to create the dance of the wisp! ...

« Effondrement – suspension »

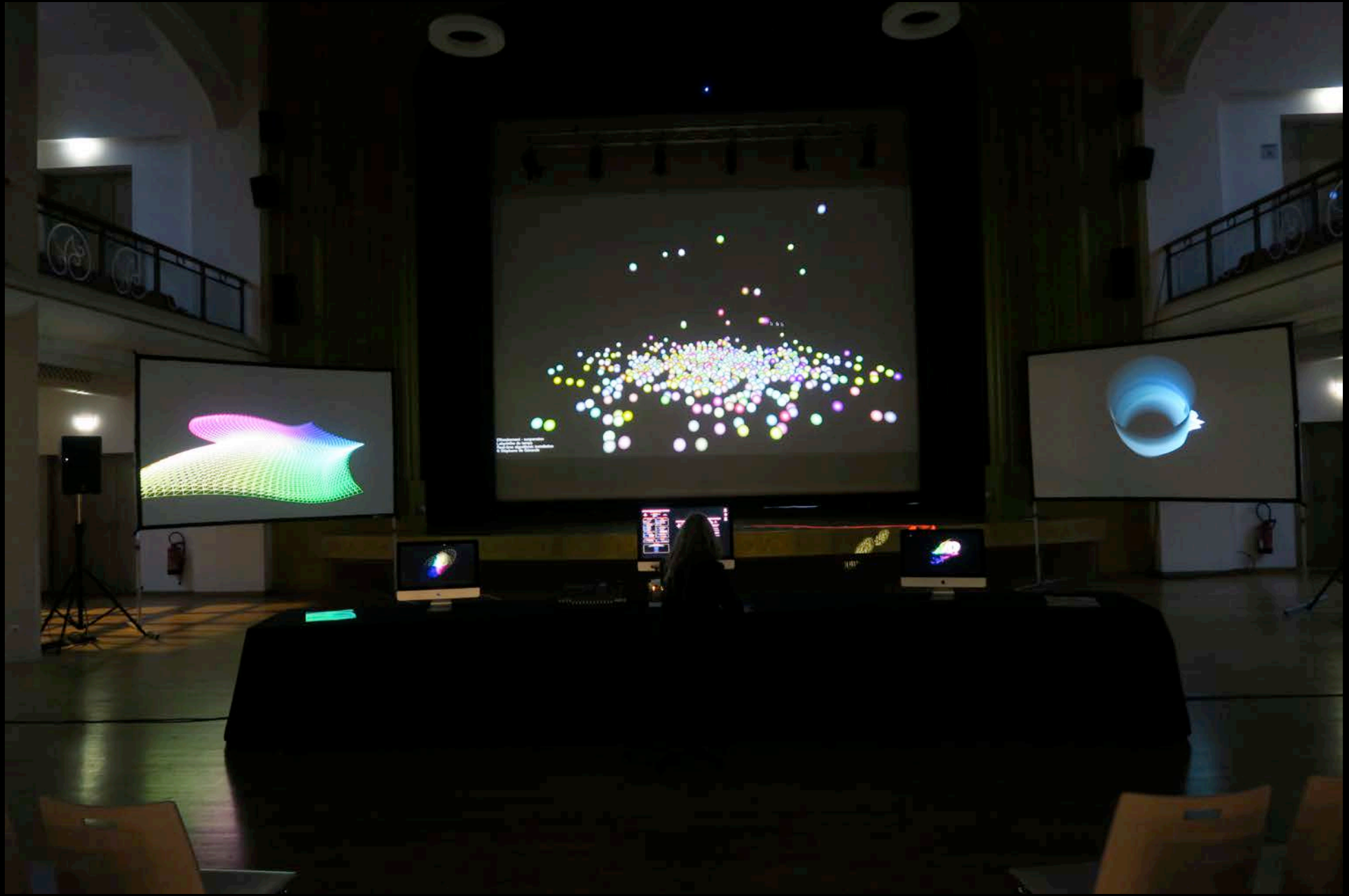
500 sphères de couleur s'effondrent, passage du bruit au silence. Puis le public projette une à une les sphères colorées qui s'entrechoquent dans un espace en quasi suspension avant la chute. Chaque sphère représente un partiel d'un timbre inharmonique, mutation d'un bruit originel vers une mélodie-timbre.

« Particules hand »

Densité et grandeur d'un nuage contrôlé à distance par la main.

« Feu follet »

Taper dans vos mains et observer le déplacement du feu follet...Créer une séquence rythmique pour créer la danse du feu follet !...



LDT interaction 5

« Traces in Ison »

Thanks to a vocal improvisation between breath (noise) and sound, you create your visual traces, ephemeral digital paintings.

« Traces en Ison »

Grâce à une improvisation vocale entre souffle (bruits) et son, vous créez vos traces visuelles, tableaux numériques éphémères.

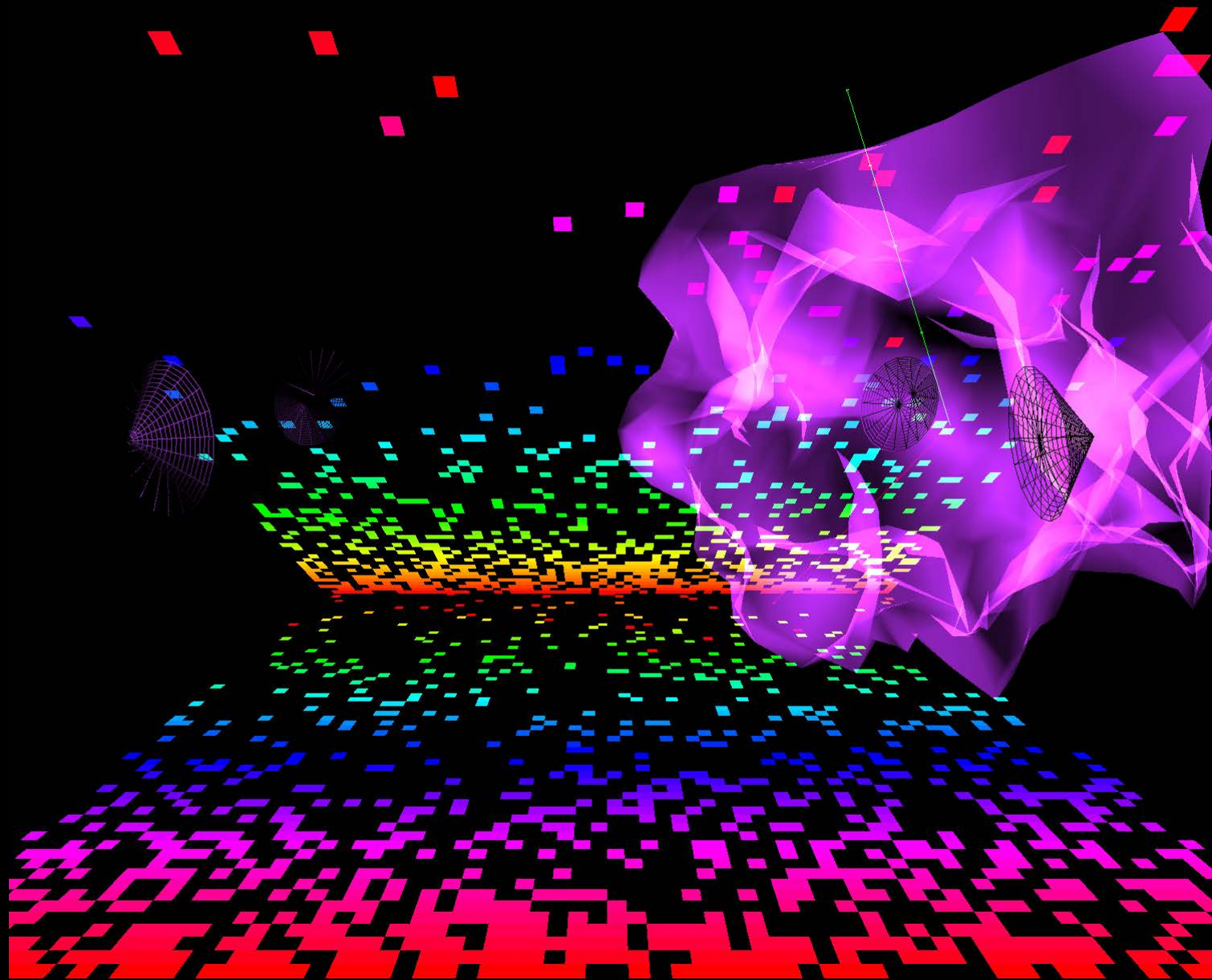


LDT interaction 6

Etude aux pixels n°7

The space (possibly a floor-to-ceiling immersion) consists of colored dots (pixels) (amplitudes and frequencies of a sound spectrum) whose trajectories are controlled automatically or by the public. A real-time score is displayed, possibilities for mixed creations for a musician audience.

L'espace (possiblement une immersion du sol au plafond) se compose de points (pixels) colorés (amplitudes et fréquences d'un spectre sonore) dont les trajectoires sont contrôlées automatiquement ou par le public. Une partition temps réel s'affiche, possibilités de créations mixtes pour un public musicien.



LDT interaction 7

« Granulaspeaker »

You write with the computer keyboard a text in the Time Labyrinth. Thanks to your control of "Granulaspeaker", a sort of speaker robot, you hear your text within the Labyrinth, fragmentation until the spatialized granulation of the sound.

Vous écrivez avec le clavier d'ordinateur un texte dans le Labyrinthe du temps. Grâce à votre contrôle de « Granulaspeaker », sorte de robot parleur, vous entendez votre texte au sein du Labyrinthe, fragmentation jusqu'à la granulation spatialisée du son.



LABYRINTHE DU TEMPS
Real-time algorithmic installation
Stéphane de Gérando
Copyright © GC 2019

GRANULASPEAKER

English version

p DSP

1 **Présentation** >>> **Off**

2 **Ecrire votre texte**
sans apostrophe ' ni
virgule,

Je suis mort et je suis vivant.

INVENTER VOTRE SEQUENCE SONORE

3 **Choisir voix normale**
ou transformée >>> **Transformation**

Contrôle manuel
des présélections



Contrôle progressif
des grains de son

Durées	Hauteurs 1= hauteur normale
890 ms	0.80
Nombre de grains	Ambitus
100	0.40

Contrôle automatique

Choix aléatoire
(présélections)

Off

Chaos
(tous paramètres)

Off

Randomize

4 **En boucle** >>> **Off**

5 **Choix de l'accent** >>> **Français** **English**

STOP

Hardware - very simple installations in minutes

Latest generation IMAC with at least 16 Mega of RAM,
video projection on wall or screen,

Sound system two or four speakers

Configurable LDT control interface (easy to use communicated software)

Matériel – installations très simples en quelques minutes

IMAC de dernière génération avec au minimum 16 Mega de RAM,
vidéoprojection sur mur ou écran,

Sonorisation deux ou quatre enceintes

Interface paramétrisable de contrôle de LDT (logiciel communiqué très simple d'utilisation)

Contact
Stéphane de Gérando
sdegerando@gmail.com

© GC 2020