

Abstrakt propose une expérience unique sur iPhone : donner vie à un tableau abstrait, le transformer, le mettre en musique, le recomposer... autant de variations autour d'un même thème : celui d'un art rendu accessible à tous. En se mettant à la place du peintre, l'utilisateur devient à son tour le créateur d'un tableau qui reste à inventer.

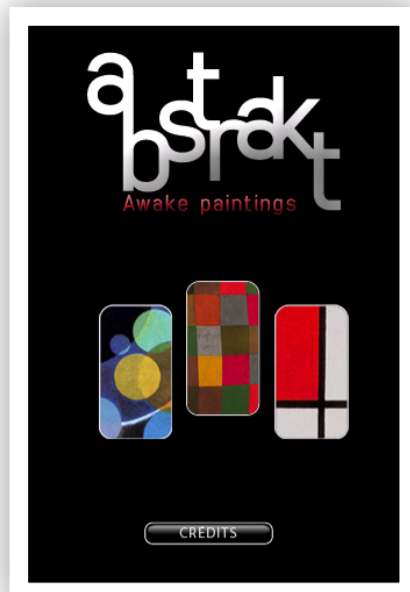
L'utilisateur manipule trois tableaux abstraits évoquant l'univers pictural de célèbres peintres du début du XXème siècle. Chaque tableau est une sandbox qui privilégie une activité en lien avec une notion de composition picturale : l'utilisateur est sensibilisé aux notions de rythme, de couleur et d'équilibre.

Abstrakt offre ainsi une expérience ludique qui permet de découvrir la peinture abstraite d'une manière unique et... singulière !

<http://abstrakt.sota.fr/>

walkthrough

Abstrakt est lancé depuis le menu des applications de l'iPhone. L'écran d'accueil affiche trois tableaux. Deux d'entre eux sont grisés.



Au festival des e.magiciens 2009, Abstrakt a remporté le prix des Auteurs SACD et une nomination pour le prix de la meilleure conception sonore.

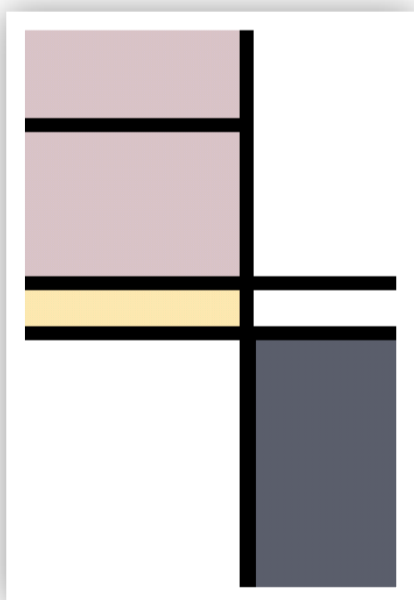
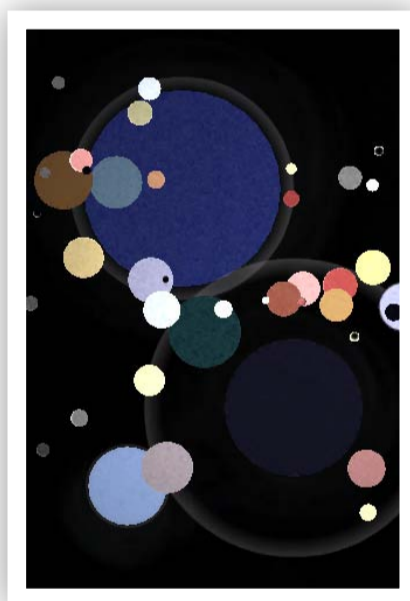


L'utilisateur sélectionne le tableau coloré, inspiré de *New Harmony* (Paul Klee). Un texte s'affiche, lui présentant les fonctionnalités accessibles : il peut toucher les cases afin de les sélectionner ou non, et choisir le sens de défilement de la barre de lecture en orientant l'iPhone face à lui. Lorsque l'utilisateur a parcouru le tutoriel, il accède au premier tableau. Au cours de l'expérience, l'utilisateur donne vie au tableau en faisant apparaître ses couleurs et en découvrant les sons associés à chaque case. Une même composition visuelle et sonore peut être appréhendée de quatre manières différentes, selon l'orientation de l'iPhone. En le secouant, l'utilisateur peut revenir au menu à tout moment. Après trois minutes d'utilisation, un texte affiche au hasard une citation du peintre. L'utilisateur peut poursuivre l'expérience en touchant le bouton *Back*, ou revenir au *Menu*.

premier tableau

second tableau

De retour au menu, l'utilisateur peut accéder à un second tableau (précédemment grisé) inspiré d'*Einige Kreise* de Vassily Kandinsky. Un nouveau texte s'affiche qui lui présente les fonctionnalités associées au tableau de Kandinsky. Le tableau est composé de multiples planètes immobiles, dispersées autour de trois soleils. Dans ce tableau, l'utilisateur agit sur trois cercles de commande qui correspondent aux trois soleils. Chaque soleil émet un rayon qui s'agrandit tant que l'utilisateur le touche. Les planètes qui entrent dans le rayonnement d'un soleil regagnent leur couleur et se mettent en orbite autour de lui. Après trois minutes, une citation du peintre apparaît.



troisième tableau

Lorsque l'utilisateur revient au menu, il peut accéder au troisième et dernier tableau, inspiré de l'œuvre de Piet Mondrian. Un écran de tutoriel indique que l'utilisateur peut modifier la géométrie du tableau en interagissant sur les intersections. En les déplaçant, il tente de se rapprocher des proportions d'un tableau existant, qu'il le connaisse ou non. Il peut obtenir un grand nombre de tableaux différents sur la forme, mais dont tous respectent les aires originales des trois couleurs. Plus il s'en approche, plus les couleurs apparaissent et les sons s'harmonisent. Après trois minutes, une citation de Mondrian apparaît. En revenant au menu, l'utilisateur a débloqué tous les tableaux. Il peut ranimer à nouveau ceux de son choix pour les découvrir sous un nouvel angle.

Game design et gestion de projet
Programmation

Conception visuelle
Conception sonore

Romain Bonnin
Vincent Pancaldi
Antoine Sarafian
Anthony Corre
Laurent Martin

abstrakt
Awake paintings