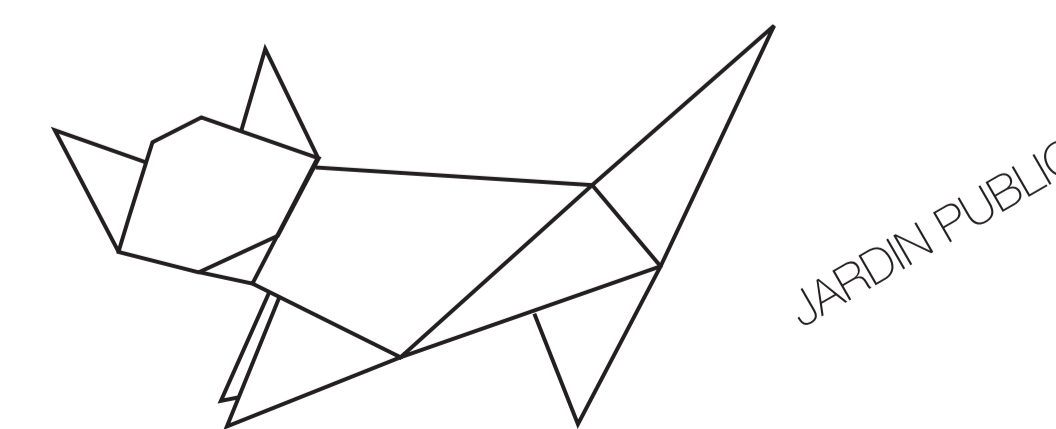
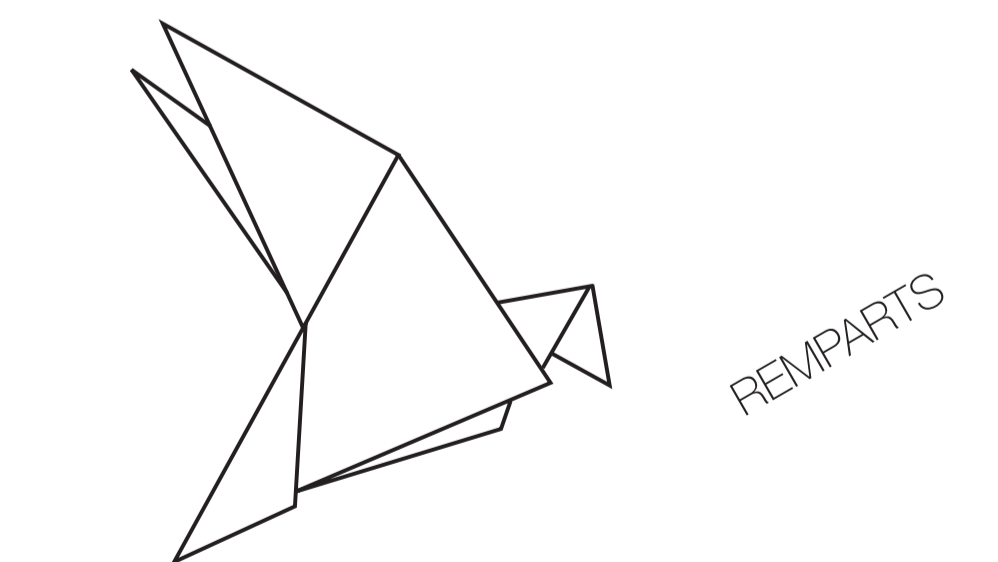
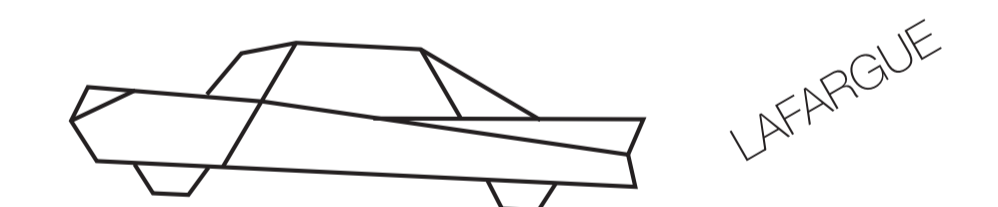
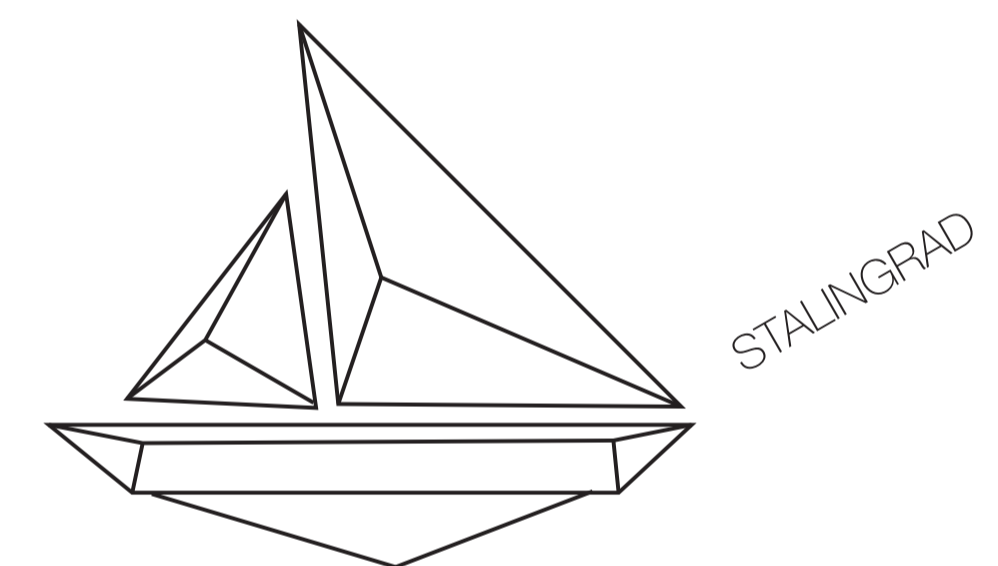
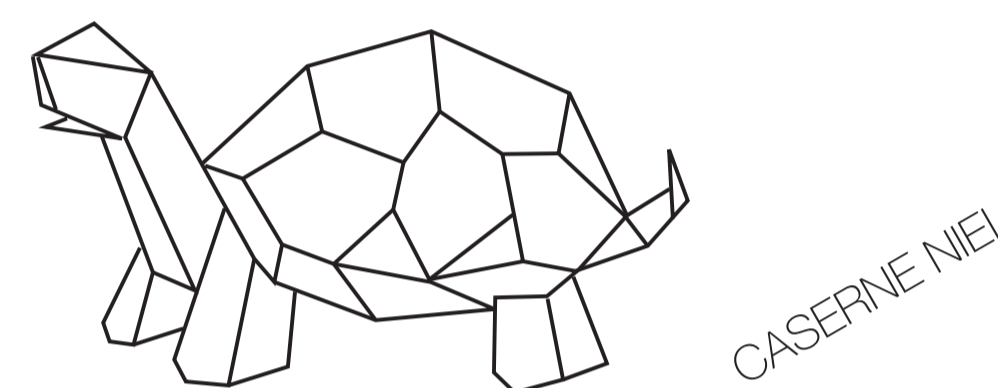
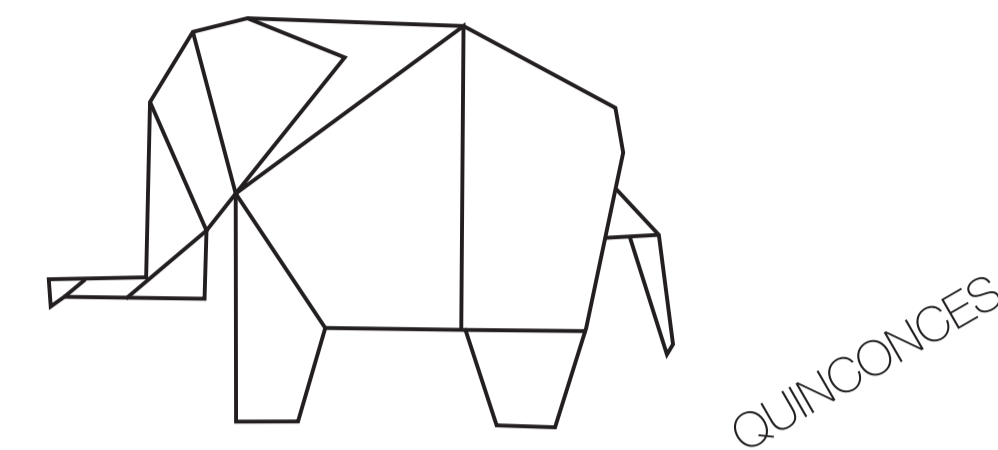
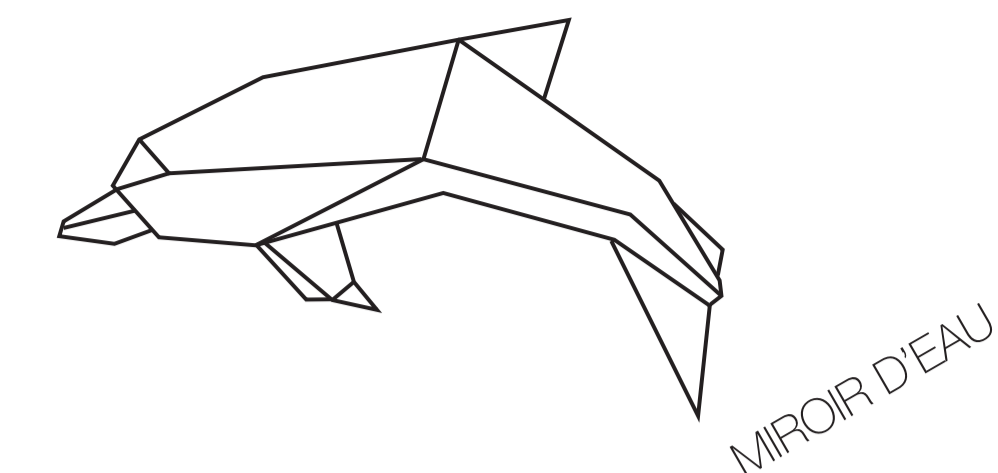


MIND THE CAT !

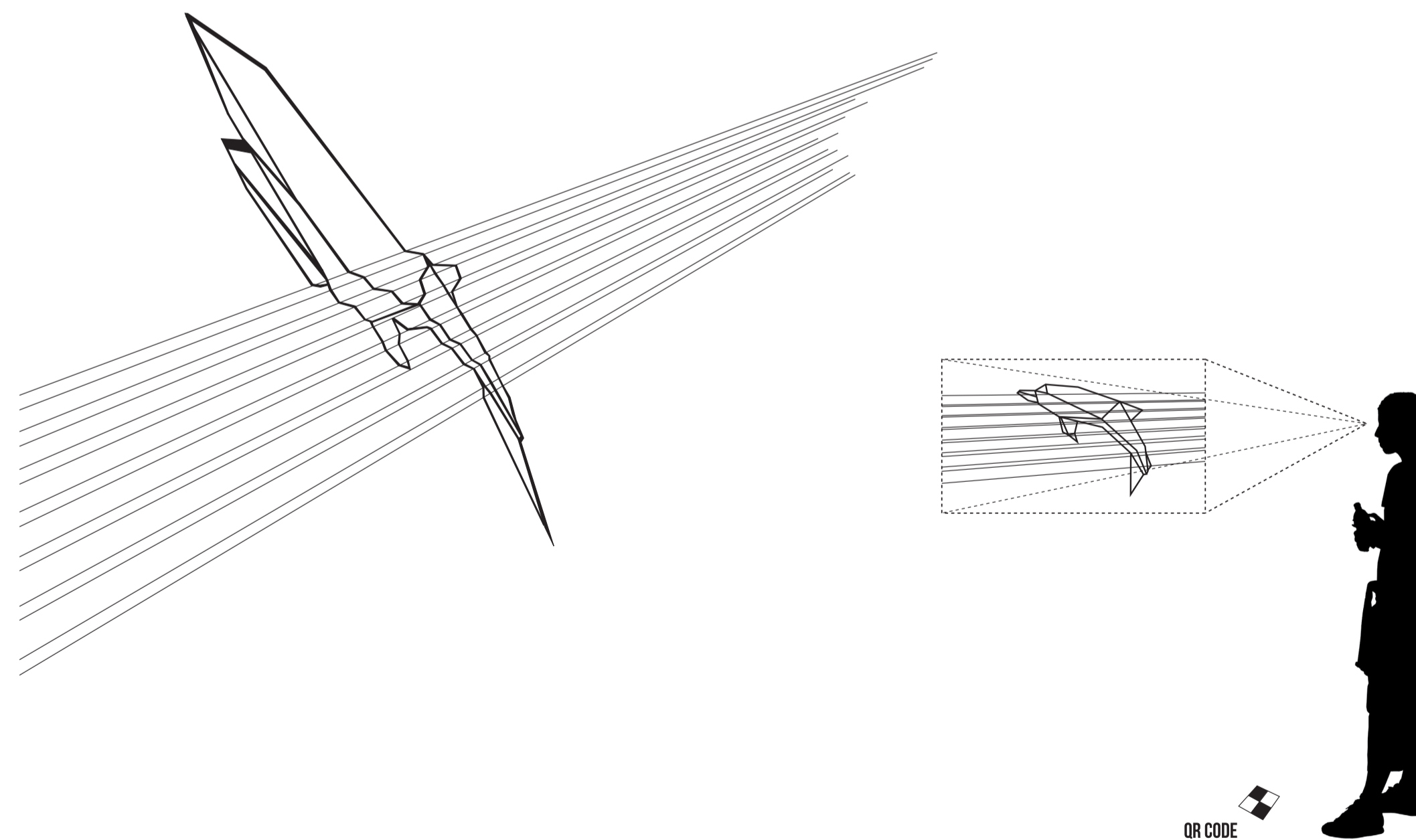


1 CONCEPT

La ville est le support de cette aire de jeux à grande échelle. Plusieurs lieux historiques, emblématiques de Bordeaux accueillent les diverses étapes. Le jeu, intégré à l'aménagement urbain, rentre dans la ville. La proposition entre activité ludique et « street art », interpelle autant l'enfant, le touriste, le promeneur ou le simple passant. A travers les illusions d'optique, l'objectif est de surprendre et d'attiser la curiosité. En l'absence de joueur, le jeu devient une intervention graphique en milieu urbain.

2 DEROULEMENT DU JEU

Construit autour d'anamorphoses découvertes au gré d'un parcours dans la ville, le jeu présente plusieurs niveaux d'activités. In situ, le jeu des perspectives, du trompe-l'oeil incite à reformer l'image et trouver le point de vue d'où est partie la projection de l'image. Au point de projection de l'image, se trouve un QR code à scanner qui permet d'obtenir un indice pour situer la prochaine anamorphose. Un contenu pédagogique (histoire du lieu, du patrimoine) est également disponible grâce à cette application numérique. La recherche des sept anamorphoses à travers la ville est motivée par une énigme à résoudre : « Où se cache le mystérieux chat ? »



3 REALISATION TECHNIQUE

Les sept anamorphoses sont réalisées par projection du dessin sur le sol à l'aide d'un vidéoprojecteur et marquage à la peinture résistante et antidérapante (type peinture routière). Les QR codes liés à chaque illusion d'optique sont appliqués dans l'espace urbain avec le même type de peinture. Le contenu de l'application numérique peut renvoyer vers un document textuel type PDF ou vers la page d'un site présentant des informations patrimoniales et/ou historiques.