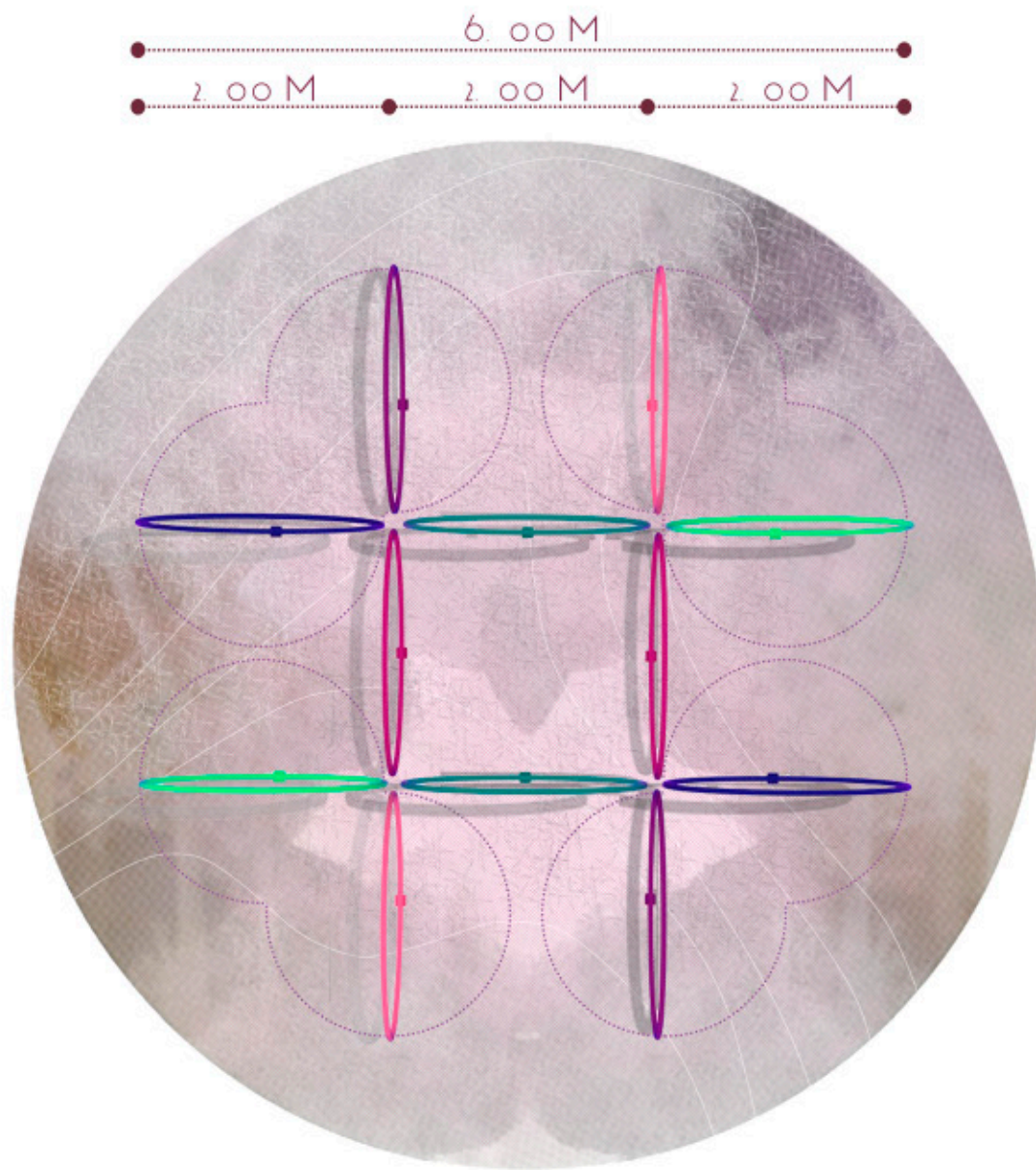


TRACES CIRCULERS

Le cercle est un élément fondamental du fantasme associé au jeu. De grouper les gens en cercles et en chantant (la roue), aux merveilleux carrousels (Jeu de bague), notre concept est d'utiliser le cercle comme interface entre le public et le paysage, comme une expérience de traversée, de rotation et de contemplation de multiples traces dans le parc devenant un élément d'intervention spatiale et poétique. Inspiré par le carrousel classique comme la re-design contemporaine de la performance historique, le design est vécu comme suit: à première vue, les cerceaux flottent mystérieusement au milieu de la forêt, cachant leurs possibilités. Quand le public les traverse, ils commencent à découvrir les possibilités de rotation des anneaux de périmètre. Ce qui était il y a un moment un complot ordonné sur la pelouse, est transformé par la participation de l'utilisateur tournant les anneaux mutant l'espace en plusieurs coups dans le paysage. Le jeu donne à l'utilisateur l'expérience de redéfinir une limite spatiale, invite le public à se sentir complice du paysage, comme s'il était devenu partie intégrante du lieu.

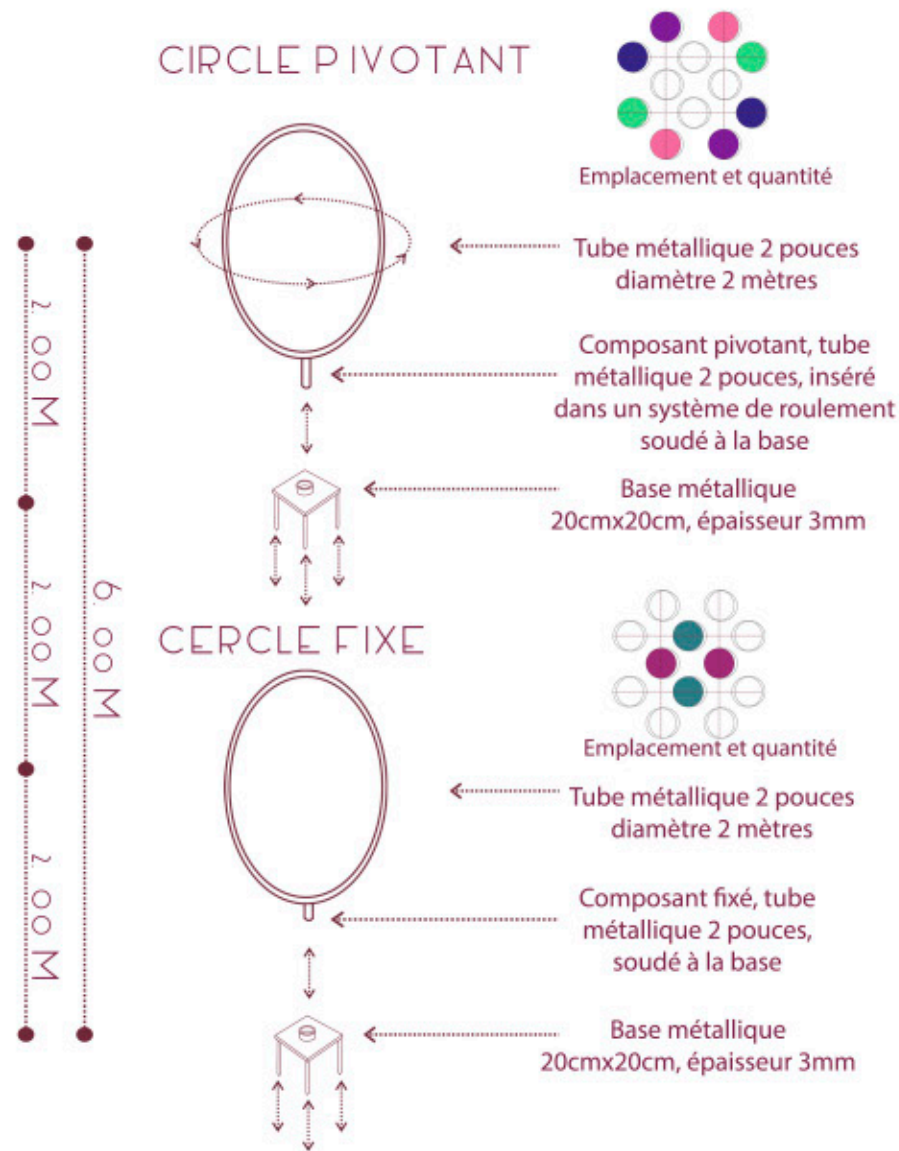




PLAN MASSE



CERCLE PIVOTANT



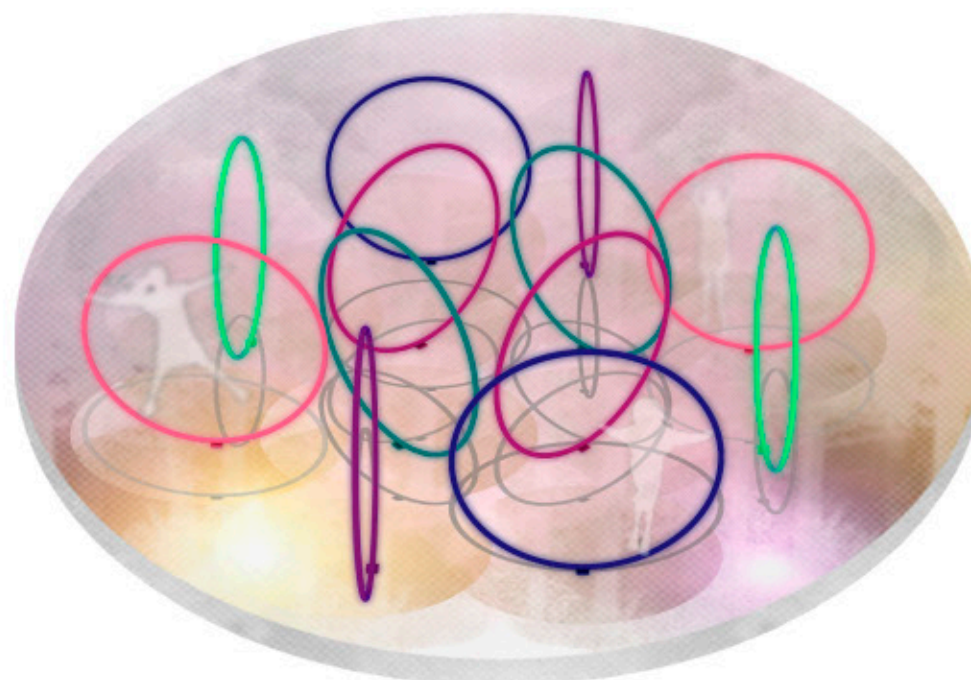
DETAIL DES ANNEAUX



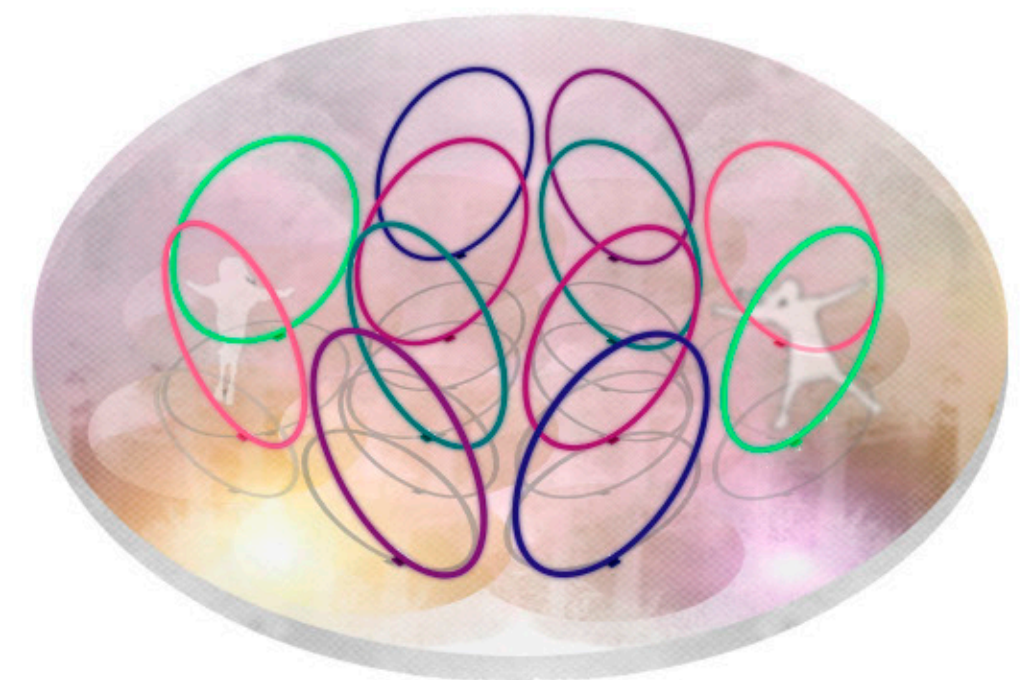
VEU FRONT



ISOMETRIE
traversant les cercles et le paysage



ISOMETRIE
pivoter les cercles tourner le paysage



ISOMETRIE
attraper les cercles dans le paysage